

CONSOLE GAMES



# PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 142

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998

ΔΡΧ. 1.000

ΘΕΜΑ  
ΕΚΘΕΣΗ Ε3  
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ!

ΕΝΘΕΤΟ  
Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ  
RESIDENT  
EVIL 2

## Τρίποντα & Καρφώματα

- ▲ Total NBA 98
- ▲ NBA Pro 98
- ▲ Kobe Bryant in NBA Courtside

### REVIEWS

- VIGILANTE 8
- BUST-A-MOVE
- CIRCUIT BREAKERS
- WORLD LEAGUE SOCCER
- TENCHU

### PREVIEWS

- MORTAL KOMBAT 4
- KICK OFF WORLD
- EARTHWORM JIM 3D
- OR DIE TRYING

### PLAY THE GAME

- FORSAKEN
- WORLD CUP 98
- NAGANO WINTER OLYMPICS





**ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ ΜΕ ΝΕΑ ΘΕΜΑΤΑ**  
**ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ**  
**GAMES-PC CD-ROM**  
**ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΣΤΟ INTERNET**  
**ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΓΙΑ GAMES**  
**ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - SERVICE**



Τηλ./Fax: (031) 867339  
ΔΕΛΦΩΝ 123, 542 48 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ  
Ευαγγελιστρίας 12, Γρεβενά,  
τηλ.: 0462 - 24729  
megagame@spark.net.gr  
www.spark.net/business megagame



# Η ΖΩΗ ΕΞΕΚΙΝΗΣΕ ΣΤΑ 300



**ELECTRONIC ARTS™**



© 1998 Electronic Arts. Road Rash, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks of Electronic Arts. PlayStation and the PS logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in Japan and other countries.





**50** Επιτέλους, το Nintendo 64 απέκτησε ένα παιχνίδι basket αντάξιο των δυνατοτήτων του.

# Kobe Bryant in NBA Courtside

**MONIMΕΣ ΣΤΗΛΕΣ**

**8** **ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ**

Έχετε απορίες; Αντιμετωπίζετε προβλήματα; Στείλτε μας ένα γράμμα κι εμείς θα κάνουμε ό,τι μπορούμε για να σας βοηθήσουμε.

**14** **CONSOLE NEWS**

Τα πιο πρόσφατα νέα από τον μαγικό κόσμο των video games.

**20** **PRESHOTS**

Τι θα κυκλοφορήσει, πότε, από ποιον και για ποιο μηχάνημα...

**42** **ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ ΜΑΓΑΖΙΑ**

Επειδή δεν είναι δυνατόν να γνωρίζετε όλα τα καταστήματα που υπάρχουν, αναλάβαμε την πρωτοβουλία να κάνουμε εμείς μια βόλτα και να σας περιγράψουμε ό,τι είδαμε.

**90** **HINTS & TIPS**

Έχετε κολλήσει σε κάποιο παιχνίδι; Μη σκάτε... Το "Pixel N.G." συγκεντρώνει για εσάς hints' n' tips για όλες τις κονσόλες.

**94** **PLAY THE GAME**  
*Forsaken*

Μην περιπλανηθείτε στους διαδρόμους του Forsaken χωρίς να διαβάσετε τις συμβουλές μας.

**102** **PLAY THE GAME**  
*Nagano Winter Olympics*

Δροσιστείτε στα χιόνια και κατακτήστε το χρυσό μετάλλιο.

**110** **PLAY THE GAME**  
*World Cup 98*

Ενα τετρασέλιδο με οδηγίες φτιαγμένες από το υλικό που "κάνει" τους πρωταθλητές.

**114** **ALIEN LOOK**

Μια διαφορετική ματιά στα γεγονότα.

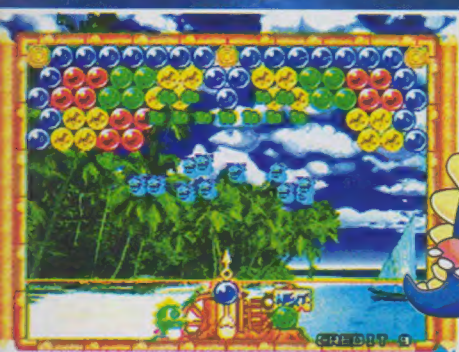


# PIXEL

## Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 142 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 9)

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998



### 70 BUST-A-MOVE 2

Τελικά, δεν χρειάζονται high-tech γραφικά και χιλιάδες πολύγωνα για να διασκεδάσετε με την κονσόλα σας.



### 44 TOTAL NBA 98

Η φετινή προσπάθεια της Sony για έναν ρεαλιστικό εξομοιωτή basket είναι η πιο επιτυχημένη μέχρι τώρα.



### 54 WORLD LEAGUE SOCCER

Το Saturn προικίζεται με ένα πολύ καλό παιχνίδι ποδοσφαίρου, αντάξιο των προσδοκιών των κατόχων του.



## PREVIEWS

KICK OFF WORLD.....	PSX.....	34
EARTHWORM JIM 3D.....	PSX.....	36
MORTAL KOMBAT 4.....	N64.....	39
OR DIE TRYING.....	PSX.....	40

## REVIEWS

TOTAL NBA 98.....	PSX.....	44
KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE.....	N64.....	50
WORLD LEAGUE SOCCER.....	SATURN.....	54
VIGILANTE 8.....	PSX.....	58
NBA PRO 98.....	PSX.....	64
NBA PRO 98.....	N64.....	67
BUST-A-MOVE 2.....	N64.....	70
RAMPAGE WORLD TOUR.....	N64.....	74
WAYNE GRETZKY'S 98 HOCKEY.....	PSX.....	78
TENCHU.....	PSX.....	82
BUST-A-MOVE.....	PSX.....	84
CIRCUIT BREAKERS.....	PSX.....	86
ROAD RASH 3D.....	PSX.....	88

## ΘΕΜΑΤΑ

**E3 '98.....26**  
Ολα τα νέα από το μεγάλο ραντεβού όλων των εταιριών κατασκευής παιχνιδιών, την πασίγνωστη έκθεση E3.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανουσός, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης, ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκία Τσιλιανίδου, ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμωζής

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φέλο, ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπερή, ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσούραλη, ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Η. Ιακωβάκης,

ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μ. Τσιμπλάκου, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Δ. Αλαφούρας

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Σπύρος Παράσης, ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ: Μαριάννα Γιαγιά, Γιώργος Γιαλατάκης, Κώστας Δότσος, Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Κωσταράς, Αστέριος Κωστόπουλος, Χρήστος Κάκαρης, Γιώργος Κουρκουτάς, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαβιανός, Άγγελος Μεγρέλης, Πάυλος Παπαπούλου, Γιάννης Σιδεράκος, Γιάκος Τσιμπιδής, Φραντζέσκα Ψαρρού,

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Έλλη Κατσιγιαννάκη, ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: PLAY, 64 Magazine, Powerstation

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Όλγα Τυμπάκη, Δώρα Γιακουμή, D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευαταβίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκιλαβιά

MARKETING: Ελένη Τσιτα, Αθίνα Αινάλη, ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Γιώργος Δουτίσης, ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζιφός

ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Καραγιάννης, Κ. Παπαλιάρης, ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρυσανόλυσση, ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΜΙΛΗΤΟΣ, ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καρβαδίας



# ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET

12 ΜΗΝΗ  
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

6 ΜΗΝΗ  
ΣΥΝΔΡΟΜΗ

3 ΜΗΝΗ  
ΣΥΝΔΡΟΜΗ



ΔΩΡΟ  
ΠΡΟΣΒΑΣΗ  
ΣΤΗΝ  
BBS

ΜΑΖΙ  
ΔΩΡΟ  
BBS

## ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

● Το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroups, FTP κ.λπ.). Παρέχει: Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet, WIN 3.11 & 95.

● Αυτόματη εγγραφή και σύνδεση στο Internet μέσω του δικτύου της CompuLink και πλήρες manual χρήσης.

- ✓ Ταχύτατη πρόσβαση (Dynamic PPP)
- ✓ 18ωρη τεχνική υποστήριξη
- ✓ 24ωρη πρόσβαση με αστική τηλεφωνική χρέωση

## ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!

Το Power Pack είναι τόσο εύχρηστο που σας συνδέει με μοναδική ευκολία, μέσα σε λίγα λεπτά.

Σας προσφέρει όλα τα απαραίτητα προγράμματα σε CD-ROM, τα εγκαθιστά αυτόματα και σας δίνει οδηγίες βήμα-βήμα.

Με λίγα λόγια, το Power Pack σας παρέχει όλες τις δυνατότητες για να απολαύσετε μία συναρπαστική και ιδιαίτερα φιλική σύνδεση με τον κυβερνοχώρο.

Δεν έχετε παρά να διαλέξετε το χρώμα συνδρομής που σας ταιριάζει: κόκκινο για τη 12μηνη, γαλάζιο για την 6μηνη, πράσινο για την 3μηνη.

Μαζί τους ΔΩΡΕΑΝ η πρόσβαση στην BBS της CompuLink!

**ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας**



ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487).

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: ΠΛΑΙΣΙΟ (Στουρνάρη 24, Εξάρχεια), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Εξάρχεια), NEW CREATION (Στουρνάρη 27Γ, Εξάρχεια), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Εξάρχεια), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), MULTIMEDIA CENTER (Σολωμού 34, Εξάρχεια), MICROPOLIS (Στουρνάρη 45, Εξάρχεια), INFO WORLD (Βεΐκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόβου 26, Εξάρχεια), MICROPOLIS 2 (Μπουμπουλίνας 24, Πειραιάς), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς), MICROCHIP 2 (Αποστόλη 47-49, Πειραιάς), PENTA SYSTEMS (Τσαμαδού 67, Πειραιάς), DATA FIRST (Δεληγιώργη 120, Πειραιάς), MICROCHIP 8 (Πέτρου Ράλλη 114, Νίκαια), COMPUTER LAND (Αγ. Γιαννούρη 9, Κερατσίνι), KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), NETWALKER COMPUTERS (Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή), UNICA (Μεσογείων 206, Χολαργός), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), DCS (Μιλτιάδου 2, Αιγάλεω), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), MICROCHIP 5 (Ιερά Οδός 289, Αιγάλεω), MICRO ADVICE (Αιμ. Βεάκη 23, Περιστέρι), PC CENTER (Αιμ. Βεάκη 49, Περιστέρι), MICROCHIP 11 (Μεσογείων 245, Ν. Ψυχικό), ONE WAY (Κασσαδέτη 9, Κηφισιά), ASTRA ELECTRONICS (Τατοίου 122, Νέα Ερυθραία), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401, Ηλιούπολη), MICROCHIP 4 (Πρωτόπαπα 59, Ηλιούπολη), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βιάντος 16, Νέα Σμύρνη), MICROCHIP 3 (Βιάντος 14, Νέα Σμύρνη), MEDIA STORE (Λυκούργου 97, Καλλιθέα), MICROCHIP 1 (Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη), MICROCHIP 7 (Χαμοστέρας 4, Πετράλωνα), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνείου 64, Ζωγράφου), AVIA COMPUTER CENTER (Αλέκου Παναγούλη 37, Νέα Ιωνία), MICROCHIP 10 (Λ. Ηρακλείου 389, Ν. Ηράκλειο), INTERGRADE (Εθνάρχου Μακαρίου 2, 31, Δάφνη), MULTIMEDIA CENTER (Βασ. Κωνσταντίνου 7, Παγκράτι), ΚΟΣΜΟΣ ΕΠΕ (Περγάμου 9, Ν. Φιλαδέλφεια), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα)



# PIXEL

## Next Generation

Όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, ακόμα ένα Mundial θα έχει φθάσει στο τέλος του. Δε λέω, καλό ήταν, μας χάρισε αρκετές... καρδιοαγγειακές παθήσεις καθώς και ορισμένα εγκεφαλικά επεισόδια, ωστόσο δεν ήταν και από τα καλύτερα που έχω δει ποτέ. Τέλος πάντων, μην τα δέλουμε όλα δικά μας... Αν μη τι άλλο, οι ώρες διεξαγωγής των ματς ήταν τέτοιες που μας επέτρεπαν να τα παρακολουθήσουμε χωρίς ιδιαίτερο ξενύχτι. Κάτι είναι κι αυτό.

Πάμε γι' άλλα λοιπόν, παραμένοντας ωστόσο στον ίδιο χώρο (αυτόν του αθλητισμού). Ο λόγος για το μπάσκετ, ένα σπορ στο οποίο τα καταφέρνουμε μακράν καλύτερα από το ποδόσφαιρο, στο οποίο πήγαμε... άπατοι όσον αφορά στο Mundial. Όπως είμαι βέβαιος ότι γνωρίζετε, στο τέλος του Ιουλίου θα διεξαχθεί στην Ελλάδα μία από τις σημαντικότερες διοργανώσεις στο χώρο του αθλήματος, το λεγόμενο Mundobasket '98. Επειδή είμαι σίγουρος ότι θα παρακολουθήσετε το Mundobasket με το ένα πόδι στη θάλασσα, πάρτε καλού-κακού και την κονσόλα μαζί σας. Ετσι, για να βρίσκεται, βρε αδερφέ. Ποτέ δεν ξέρεις. Ίσως σας έρδει η τρελή επιθυμία να τσακίσετε τους θρασύδειλους που τόλμησαν να απειλήσουν την Εθνική μας. Αν δεν έχετε κονσόλα, τι θα κάνετε; Θα το ρίξετε στο ψάρεμα; Ενώ, αν την έχετε παραμάσχαλα, τη συνδέετε στην τηλεόραση με το που τελειώνει το ματς (ή ακόμα και προτού τελειώσει, αν σας πιάσουν τα νεύρα σας), βάζετε το άρτι αφιχθέν παιχνίδι μπάσκετ (Total NBA, NBA Pro ή Kobe Bryant in NBA Courtside) και βγάζετε το άχτι σας. Μπορεί να μην είναι Mundobasket, τη δουλειά του όμως την κάνει. Ωραία! Τώρα μπορείτε να συνεχίσετε το μπάνιο σας.

Στο τεύχος αυτό έχουμε και κάτι περίεργο: Δύο παιχνίδια με ουσιαστικά το ίδιο όνομα (Bust-A-Move), τα οποία ουδεμία σχέση έχουν μεταξύ τους. Το Bust-A-Move 2 για το N64 είναι το κλασικό Puzzle Bubble 2 που μας έρχεται -τσιφ!- από τα coin op. Ξέρετε, αυτό με τα δεινοσαυράκια που έκαναν για πρώτη φορά την εμφάνισή τους στο Bubble Bobble. Το Bust-A-Move για το PSX είναι κάπως διαφορετικό. Πώς είναι το Puzzle Bubble; Ε, καμία σχέση! Εκεί σας ζητείται να συναγωνιστείτε τον Τραβόλτα σε χορευτικές φιγούρες - κάτι σαν το Parappa the Rapper, δηλαδή. Μύλος... Καλά, ξεμείνανε από ονόματα;

Δεν θα μακρηγορήσω άλλο, διότι έχω τις βαλίτσες έτοιμες και το πλοίο δεν περιμένει (απλώς καθυστερεί). Καλές διακοπές και ελπίζω το κύπελλο μπάσκετ να πάει στα χέρια που του αξίζουν: τα δικά μας!

Γιάννης Πατρίκος



## ΤΑ ΕΙΠΑ ΚΑΙ ΞΑΛΑΦΡΩΣΑ!

**P** Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel",  
Είμαι ένας από τους νέους αναγνώστες σας και ποτέ μου δεν είχα Απίδα αλλά μόνο κονσόλες (ασχολούμαι με το χώρο από 8 ετών, ξεκινώντας το '91 με Master System, ύστερα Mega Drive και τώρα PSX). Εκτός από τα απαραίτητα συγχαρητήρια, θα ήθελα να σας γράψω ένα "μπράβο" για την ανεξάρτητη πολιτική σας (βλ. Nortec).

Ο λόγος που στέλνω αυτό το γράμμα είναι για να γράψω μερικά πραγματάκια σε κάποιον αναγνώστη, συγκεκριμένα του τεύχους 139, ο οποίος υποστηρίζει ότι το N64 είναι το υπερμχάνημα. Ο καθένας μπορεί να πιστεύει ότι θέλει, αλλά όταν παραδέτεται ψευδή επιχειρήματα, τότε πρέπει να ακούγεται και η αντίθετη πλευρά. Λοιπόν ο αναγνώστης αυτός υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια του N64 είναι τα καλύτερα. Γράφει ότι παιχνίδια όπως τα Goldeneye (Electric Eye - αυτό είναι ξεκαρφωτό), Mario 64, Lylat War, Turok, Quake 64, ISS 64 είναι καλύτερα από όλα τα παιχνίδια του PSX. Όχι ότι δεν είναι καλά παιχνίδια (όχι όλα τους), αλλά όχι και έτσι. Δηλαδή ο αναγνώστης σας απορρίπτει παιχνίδια όπως τα R.E.2, Gran Turismo, Tekken 3, ISS Pro και τόσα άλλα. Αυτό πλησιάζει την παράνοια.

Αν καταφέρει ποτέ και το N64 να βγάλει γραφικά και ταχύτητα όπως του Tekken 3, εγώ θα μονάσω! Το μόνο παιχνίδι όπου μπορώ να αναφέρω ότι υστερεί το PSX είναι το Mario 64, στο οποίο όμως ο χώρος είναι κυριολεκτικά άδειος, αφού υπάρχουν μόνο τα στοιχειώδη. Όσο για το gameplay, θα έπρεπε ο φίλος πρώτα να δει το R.E. 2 και ύστερα να μιλήσει. Αυτό όμως που πράγματι με εξόργισε ήταν ως προς την υπεροχή που υποστηρίζει ο αναγνώστης σας ότι έχει η κασέτα έναντι του CD. Δεν είναι δυνατόν ένα προνόμιο που έχει η κασέτα (σχετικά με τα τσιπάκια ως ρολόγια) να καταδικάζει το CD, το οποίο συγκριτικά με την απαρχαιωμένη κασέτα είναι 650 φορές καλύτερο. Γιατί 650; Γιατί το CD έχει χωρητικότητα 650MB, σε αντίθεση με την κασέτα.

Το ανωτέρω γεγονός δίνει στους προγραμματιστές την ικανότητα να εκμεταλλεύονται το συγκεκριμένο πρόγραμμα με τον καλύτερο τρόπο: ψηφιακή ομιλία, επιπλέον επιλογές, γενικά μεγαλύτερο παιχνίδι με

**Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για άλλη μια φορά για την πληθώρα των γραμμάτων που λαμβάνουμε καθημερινά αλλά και για τα καλά σας λόγια. Μη διστάσετε να μας γράψετε για οποιοδήποτε θέμα σχετικά με τα video games και τις κονσόλες σας καθώς και κρίσεις για το περιοδικό μας (σας). Θα θέλαμε όμως να σας παρακαλέσουμε να μη στέλνετε ανώνυμα γράμματα. Επίσης, μην ξεχνάτε ότι όσοι από εσάς έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να μας στέλνετε τα e-mails σας στη διεύθυνση: pixel@compulink.gr.**

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

καλύτερα γραφικά. Και μη μιλήσει κανείς για ψηφιακή ομιλία στο N64, όταν για ένα λεπτό ψηφιακής ομιλίας απαιτούνται 10MB. Τώρα, αγαπητέ Τάσο, παίξε το Resident Evil με υποπίλους ή άκου τα μπιπ μπιπ του Mario 64, όταν εκεί θα μπορούσε να υπάρχει πραγματική ομιλία. Όσο για το επερχόμενο 64DD (ακόμα έρχεται), δεν είναι καθαρόαιμο CD-ROM, εφόσον είναι τροποποιημένο σε μήκος και σε χωρητικότητα, δηλαδή 64MB, τα οποία για τα δεδομένα της σύγχρονης παιχνιδιοβιομηχανίας δεν φτάνουν ούτε για ζήτω. Όσο για τις "μάπες" των ηρώων των παιχνιδιών, μπορεί ο φίλος μας να αρέσκει στη μάπα του Yoshi αντί του Croc, εγώ όμως θα του γράψω ότι "τη βρίσκω" πολύ περισσότερο όταν βλέπω τη μάπα του Heihachi παρά τη μάπα του κακού κλόουν στο Fighters' Destiny. Γενικά τη βρίσκω πολύ περισσότερο να παίζω σοβαρά παιχνίδια όπως τα R.E.2, Gran Turismo, Tekken, αντί για Soul Blade, RE, Crash Bandicoot 1-2, Duke Nukem,

Red Alert και τόσα άλλα που μου διαφεύγουν.

Τελικά το N64, πέρα από το Mario, το Turok και το Goldeneye, δεν έχει τίποτα άλλο να επιδείξει. Κλείνοντας θέλω να σας ζητήσω συγγνώμη για το μακροσκελέστατο γράμμα και να γράψω ότι θα ήθελα πολύ να δημοσιευτεί, ώστε να ακουστεί και η άλλη πλευρά. Και πάλι συγχαρητήρια.

Ο φίλος σας,  
Dr Landaw

ΥΓ. 1: Θα ήθελα να γράψω σε όλους τους συντάκτες ένα μπράβο για τη δουλειά που κάνετε.

ΥΓ. 2: Up the Irons, up the "Pixel"!

Αγαπητέ φίλε,  
Αν και το γράμμα σου είναι ανώνυμο θα κάνουμε μια εξαίρεση και θα το δημοσιεύσουμε γιατί το βρήκαμε αρκετά ενδιαφέρον. Με την ευκαιρία, θα θέλαμε να παρακαλέσουμε όλους τους αναγνώστες να στέλνουν επώνυμα γράμματα. Εάν για κάποιο λόγο δεν επιθυμείτε να αναφερθεί το όνομά σας, δεν έχετε παρά να μας το αναφέρετε.

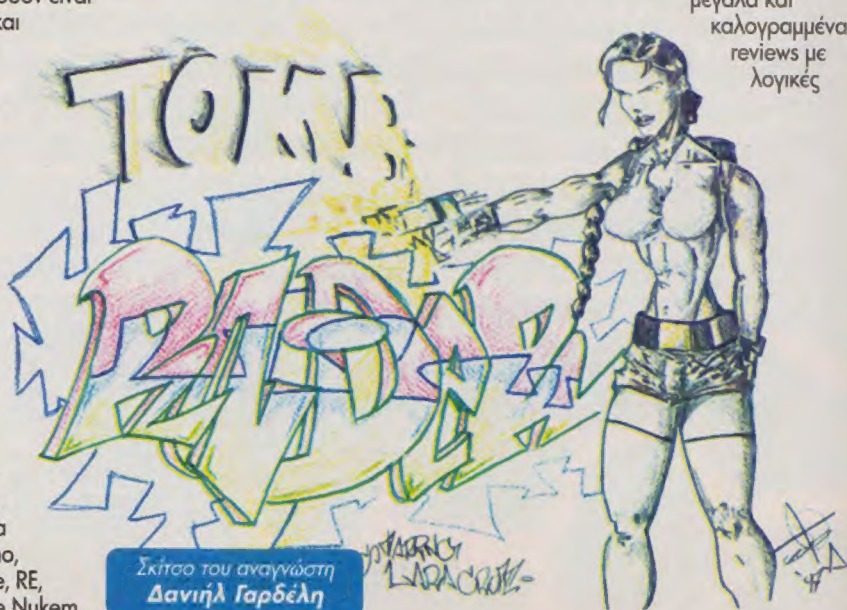
## ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ ΔΙΑΦΟΡΑ

**P** Γεια σας.  
Είναι η πρώτη φορά που γράφω στο "N.G." αλλά όχι η πρώτη στο "Pixel"! Σας γράφω με αφορμή το Νο 3 γράμμα του Χρήστου Παπαϊωάννου, γιατί μιλά χωρίς να έχει βάσεις. Γράφει δηλαδή ότι το "GamePro" έχει καλύτερα αφιερώματα! Τον πιστέψατε; Χάσατε!

**Τα σκίτσα που διακοσμούν τις σελίδες της αλληλογραφίας είναι δικά σας και μας αρέσουν πολύ. Στείλτε μας κι άλλα, για να τα δείτε δημοσιευμένα στο "Pixel N.G."**

Θα πρέπει να μάθει αυτός ο Χρήστος, και ο οποιοσδήποτε Χρήστος, ότι το "Pixel" ήταν το πρώτο και το μόνο περιοδικό που είχε αφιερώματα στο Sega Saturn και το Sony PSX (συγκεκριμένα, τον Ιανουάριο και τον Φεβρουάριο 1995, τεύχη 117 και 118). Ενώ τα άλλα περιοδικά δεν ήξεραν τι χρώμα έχει το PSX, το "Pixel" είχε κι εξακολουθεί να έχει μέχρι σήμερα τα καλύτερα αφιερώματα. Το "GamePro", για παράδειγμα, "χάλασε" μόνο μία σελίδα για τις συγκεκριμένες κονσόλες στο πρώτο τεύχος. Τώρα μην μου αντιπείτε ότι το "GamePro" βγήκε μόλις τον Απρίλιο του 1995, οπότε δικαιολογημένα άργησε να κάνει τα αφιερώματα (μετά μισό χρόνο), αφού οι περισσότεροι συντάκτες του "GamePro" είχαν πιο πριν το περιοδικό "Gamer" μαζί με το "User". Δηλαδή πριν από το "GamePro" υπήρχε το "Gamer", το οποίο είχε μαύρα μεσάνυχτα όσον αφορά στα 32-bit. Το "GamePro" δεν ξέρω ποιος το διευθύνει, πάντως εδώ και έξι μήνες μου χρωστάνε ένα παλιό τεύχος που τους είχα παραγγείλει. Η λύση του Tomb Raider 2 ήταν απαράδεκτη... Κατά τα άλλα, το "Pixel" έχει

μεγάλα και  
καλογραμμένα  
reviews με  
λογικές



Σκίτσο του αναγνώστη  
Δανιήλ Γορδέλης

ΠΑΡΑΚΑΛΩ  
ΛΟΓΙΣΤΕΣ



βαθμολογίες (ας δω παιχίδι με βαθμολογία μικρότερη του 5% στην Ελλάδα και ας πουλήσω το PSX μου), τουλάχιστον δέκα μόνιμες στήλες κάθε μήνα και φυσικά τα καλύτερα θέματα σε ό,τι αφορά την τεχνολογία γενικότερα. Αξίζει πράγματι να το αγοράσει κάποιος. Επίσης, το "Pixel" ήταν το πρώτο που μας πληροφόρησε για τα 3DD, CD-i, Jaguar, Jaguar CD, Virtual Boy, Neo-Geo, Neo-Geo CD - κι αυτά είναι μερικά από τα πιο πρόσφατα αφιερώματα.

1) Το PlayStation ήταν, είναι και θα είναι η καλύτερη κονσόλα.  
2) Zelda, δεν γράφω τίποτα άλλο.  
3) Θα μπορούσατε να βάλετε τις βούλες στις βαθμολογίες των παιχνιδιών σε μια σειρά, για να φαίνονται καλύτερα στο μάτι;  
4) Γιατί δεν βαθμολογείτε και το χειρισμό;  
5) Χάρηκα που αυξήθηκαν οι λύσεις παιχνιδιών. Θέλω μόνο να γράψω να δίνετε βάρος στα RPGs και τα adventures παρά στα beat'em up.  
6) Στη στήλη για τα 16-bit, γιατί δεν κάνετε παρουσιάσεις παιχνιδιών για το περίφημο "παιδί" της Nintendo, το GameBoy; Αλλιώς είναι η μόνη κονσόλα στα 8 και 16bit που ακόμα βγαίνει για αυτή το νέο λογισμικό.

7) Προσπαθήστε να ελαττώσετε τις ξένες λέξεις στο ελάχιστο, όχι όμως όπως στο περιοδικό "Games".  
8) Πολύ μου αρέσει το κόκκινο πλαίσιο στο εξώφυλλο. Προσθέτει κύρος.  
9) Το παιχνίδι για Sony, Kick Off World, έχει ελληνικές περιγραφές του Μητσικώστα. Αν πάω π.χ. στη Γερμανία να το πάρω, θα υπάρχει αυτή η περιγραφή; Το παιχνίδι είναι ελληνικό;  
10) Γιατί όλες οι ξένες εταιρίες δεν βάζουν και ελληνικά γράμματα στα παιχνίδια; Δεν βρίσκουν μεταφραστές;  
11) Γιατί δεν δημοσιεύετε αγγελίες αναγνωστών;  
12) Το γεγονός ότι κάποια παιχνίδια αποτελούνται από περισσότερα από 2 CDs σημαίνει ότι έχουν περισσότερα MB;

Φιλικά,  
Ιωάννης Βασιλάκογλου

Φίλε Γιάννη,  
Ζωή να έχετε, τα γράμματά σας όσο πάνε μεγαλώνουν σε μέγεθος! Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν παρουσιάζουν ενδιαφέρον. Ας περάσουμε λοιπόν κατευθείαν στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου:

3. Σωστή παρατήρηση, θα μεταφερθεί στο δημιουργικό τμήμα του περιοδικού.  
4. Η κριτική για το χειρισμό

συνήθως γίνεται μέσα στο review. Αν επιθυμείτε να υπάρχει αυτόνομη αναφορά μαζί με τα υπόλοιπα βασικά στοιχεία ενός παιχνιδιού, περιμένουμε γράμματά σας.  
5. Στο "Play the Game" προσπαθούμε να παρουσιάζουμε τα δημοφιλέστερα παιχνίδια από όλες τις κατηγορίες.  
6. Η στήλη "16bit" είναι αφιερωμένη στα καλύτερα παιχνίδια των 16 bit consoles. Ανάλογα με τις απαντήσεις σας στο ερωτηματολόγιο του περασμένου τεύχους, θα υπάρξει επέκταση της συγκεκριμένης στήλης, ώστε να περιλάβει και το GameBoy.  
7. Αυτός είναι ο σκοπός μας, αλλά προσέχουμε να κρατάμε τις ισορροπίες.  
9-10. Την ευθύνη για ό,τι ελληνικό υπάρχει στα παιχνίδια που κυκλοφορούν έχουν οι ελληνικές αντιπροσωπίες. Αν προμηθευτές το συγκεκριμένο παιχνίδι από τη Γερμανία, δεν θα υπάρχει η ελληνική περιγραφή.  
11. Είναι μέσα στα μελλοντικά σχέδιά μας.  
12. Ακριβώς: περισσότερα MB, που είναι αφιερωμένα κυρίως σε γραφικά και ήχο.

## HEAVY METAL GAMES

**P** Αγαπητό "Pixel N.G.", Πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο ελληνικό περιοδικό για κονσόλες. Τα reviews είναι φανταστικά, τα θέματά σου πολύ ενδιαφέροντα και οι ειδήσεις γύρω από τα video games γίνονται γνωστές από σένα. Θέλω να μου λύσεις κάποιες απορίες:  
1) Υπάρχει κανένα καλό cheat για να κάνω το χαρακτήρα μου ανίκητο;  
2) Μήπως υπάρχει κάποιο κόλπο για πολλά χρήματα στο Gran Turismo;  
3) Φημολογείται ότι οι Iron Maiden θα κυκλοφορήσουν ένα παιχνίδι με το όνομα Ed Hunter. Πότε θα κυκλοφορήσει; Θα βγει για PSX; Τι στίλ θα είναι;  
4) Κυκλοφορούν στην Ελλάδα Dattel κάρτες κλειψίματος για PSX, όπως αυτές που είχαν κυκλοφορήσει για 16-μπιτες κονσόλες; Αν ναι, η Sony διατηρεί την εγγύηση ή την ακυρώνει, όπως όταν τοιπάριουμε το PSX μας; Μπορούν να δημιουργήσουν ζημιά;  
5) Το Alundra θυμίζει Zelda για το SNES με καλύτερα γραφικά και ήχο; Αξίζει;  
6) Γιατί δεν βάζετε μια στήλη αγγελιών;  
Σε ευχαριστώ πολύ και συγγνώμη αν σε κούρασα,  
Ορφέας Πριμικύριος  
Αγαπητέ Ορφέα,

1. Πολύ φοβάμαι ότι κάτι ξέχασες! Για ποιο παιχνίδι μιλάς;  
2. Στο "Play the Game" του προηγούμενου μήνα για το Gran Turismo καθώς και στα "Hints 'n' Tips" θα βρεις αρκετά ενδιαφέροντα κόλπα.  
3. Εδώ και καιρό κυκλοφορεί αυτή η πληροφορία, αλλά ακόμα δεν έχουμε κάτι χειροπιαστό, τουλάχιστον στις κονσόλες.  
4. Κυκλοφορούν και δεν επηρεάζουν την εγγύηση του μηχανήματος, αφού τοποθετούνται εξωτερικά.  
5. Οντως κάπως έτσι έχουν τα



PlayStation

Σκίτσο του αναγνώστη  
Βασίλη Τσεκούρα

πράγματα.

6. Από Σεπτέμβριο θα υπάρχουν αρκετές αλλαγές στη δομή του "Pixel N.G.". Οι αγγελίες ίσως να είναι μέσα σε αυτές.  
Μην ανησυχείς, δεν μας κούρασες!

## SEGA MANIAC

**P** Αγαπητό "Pixel", Θα πρέπει να με ξανα-ανεχτείτε, γιατί σας είχα στείλει άλλο ένα γράμμα σχετικά πρόσφατα. Ο κύριος λόγος που γράφω αυτή τη φορά είναι το γράμμα του Χρήστου Παπαϊωάννου στο τεύχος 140. Τον ευχαριστώ για τα καλά λόγια που είπε για το Saturn, αλλά να μην πιάνει στο στόμα του τη Sega, γιατί όταν η Sega ασχολιόταν με τα βιντεοπαιχνίδια η Nintendo και ιδιαίτερα η Sony δεν ήξεραν τι θα πει χειριστήριο. Επίσης, αν πιστεύει ότι τα Last Bronx, Quake και Duke Nukem είναι ό,τι καλύτερο μπορεί να κάνει το Saturn, είναι γελασμένος. Το Panzer Dragoon Saga τι κάνει; Η Βαθμολογία που δώσατε σε αυτό το

παιχνίδι νομίζω πως ήταν η πιο κατάλληλη. Συγχαρητήρια στην Andromeda Team. Πιστεύω ότι, αν η Sega θέλει να έχει το Saturn μια μεγαλειώδη αποχώρηση από την αγορά, πρέπει να δώσει την άδεια στην Andromeda Team να κυκλοφορήσει και το τέταρτο μέρος αυτού του παιχνιδιού. Τώρα θα περάσω σε μερικές ερωτήσεις, που παρακαλώ να απαντηθούν όλες:  
1) Το Burning Rangers πού είναι;  
2) Το Resident Evil 2 και Virtua Fighter 3 θα κυκλοφορήσουν για Saturn; Αν ναι, πότε θα κυκλοφορήσουν στην Ευρώπη;  
3) Η 4MB κάρτα της Capcom θα έρθει στην Ευρώπη;  
Φυσικά με τα παιχνίδια που υποστηρίζει.  
4) Ποιο παιχνίδι είναι

καλύτερο, το Final Fantasy VII ή το Panzer Dragoon Saga;  
5) Έχετε φωτογραφίες ή τελικά τεχνικά χαρακτηριστικά του Κατανα;  
6) Από πού μπορώ να προμηθευτώ το Dragonball Z για Saturn;  
7) Μήπως γνωρίζετε ποιος θα είναι ο τελευταίος τίτλος του Saturn;  
8) Ποια είναι η μεγαλύτερη βαθμολογία που έχετε δώσει σε παιχνίδι;  
9) Υπάρχει κανένας ΑΕΚτζής στη σύνταξη ή έπεσα πάλι σε γαύρους;  
10) Γιατί δεν παρουσιάζετε εκπομπή στην τηλεόραση αποκλειστικά για κονσόλες και παιχνίδια;

Φιλικά,  
SegaManiac

Αγαπητέ SegaManiac,  
Αν και το συγκεκριμένο όνομα δεν μου φαίνεται για το κανονικό σου, θα κάνουμε άλλη μία εξαίρεση!  
1. Το Burning Rangers κυκλοφόρησε στην Ευρώπη στις 25 Ιουνίου.  
2. Το Resident Evil 2 για Saturn θα κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι στην Ιαπωνία, ενώ δεν αναμένεται PAL έκδοση. Το VF3 θα κυκλοφορήσει για το Dreamcast.



3. Επίσης αναμένεται μέσα στο καλοκαίρι.
4. Δύσκολη ερώτηση! Και τα δύο είναι από τα καλύτερα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει σε όλες τις κονσόλες.
5. Όπως θα διάβασες στο προηγούμενο τεύχος, το *Katana* έγινε πλέον *Dreamcast* και θα κυκλοφορήσει στις 20 Νοεμβρίου στην Ιαπωνία.
6. Επικοινωνήσε με τα καταστήματα game consoles - κάνε αρχή με αυτά που διαφημίζονται στις σελίδες του περιοδικού.
7. Μα, ζει ακόμα το έρμιο.
8. Εάν ενδυμούμαι καλά, είναι 98%, στο *Panzer Dragoon Saga*.
9. Προσπαθούμε να τους εξοντώσουμε, αλλά αντέχουν ακόμη...
10. Περιλαμβάνεται στα μελλοντικά σχέδιά μας.

## ΕΒΔΟΜΑΔΑ

### ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗΣ

**P** Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",  
Είναι η δεύτερη φορά που γράφω γράμμα στο περιοδικό σας (το καλύτερο περιοδικό στο χώρο), και αυτό γιατί μόλις πριν από λίγο ξεκοκάλισα το τεύχος Μαΐου και στο μυαλό μου (αν υπάρχει ακόμα) ήρθε μια λέξη: συγχαρητήρια! Συγχαρητήρια και στους καινούριους συντάκτες, οι οποίοι μπήκαν στο κλίμα του περιοδικού με την πρώτη (μπράβο, παιδιά, πάντα τέτοια). Επίσης συγχαρητήρια

για το review του Tekken 3, που έβαλε επιτέλους τα πράγματα στη θέση τους - στη θέση του θρόνου, φυσικά. Και να μην ξεχάσω: Το θέμα για τα "ουφάδικα" ήταν ό,τι έπρεπε.

Θα ήθελα να πάρω θέση σε ένα ανούσιο κατ' εμέ διαγωνισμό ομορφιάς: Lara vs Nikki. Θα συμφωνήσω με το συνονόματο Παπαϊωάννου στη Σκλήβα ή έστω σε μια λιγότερο διάσημη, που όμως είναι πραγματική και προσφέρει περισσότερη "δασκεία". Επίσης θα ήθελα να κάνω μια ερώτηση για τη βαθμολογία των παιχνιδιών. Πώς είναι δυνατόν ένα παιχνίδι που στα "τέσσερα σημεία" (γραφικά, ήχο, αντοχή, gameplay) παίρνει βαθμολογίες 4, 4, 4, 8 αντίστοιχα (δηλαδή μέσο όρο 50%) στην αξιολόγηση να έχει 78%; Αυτό συμβαίνει παντού και συνεχώς προς υψηλότερη βαθμολογία. Επειδή γνωρίζω πως σε ένα κατά τα άλλα τέλει περιοδικό δεν γίνονται λάθη τέτοιου είδους, θέλω να ρωτήσω ποια είναι τα υπόλοιπα επιμέρους στοιχεία που βαθμολογούνται και τελικά επηρεάζουν το μέσο όρο. Γιατί δεν

αναγράφονται στα reviews; Κλείνοντας θέλω να γράψω πως, αν και δεν ελπίζω σε δημοσίευση, περιμένω με αγωνία μια απάντηση στην τελευταία απορία μου.

Φιλικά,  
Χουτουρίδης Χρήστος

ΥΓ.: Το εισαγωγικό video του Tekken 3 δεν συγκρίνεται με αυτό του Resident Evil 2. Είναι ανώτερο, αφού έχει μεγαλύτερη σχεδιαστική λεπτομέρεια.



Σκίτσο του αναγνώστη  
Τάσου Ακριβόπουλου

Αγαπητέ Χρήστο,  
Τα τέσσερα στοιχεία που βαθμολογούμε (γραφικά, ήχος, gameplay, αντοχή) δεν επηρεάζουν άμεσα τη γενική βαθμολογία. Για να το γράψω πιο απλά, η γενική βαθμολογία δεν είναι ο μέσος όρος των τεσσάρων στοιχείων. Είναι πιθανό ένα παιχνίδι να έχει πολύ καλά γραφικά αλλά μέτριο gameplay ή και το αντίθετο. Επομένως η γενική βαθμολογία μπορεί να διαφέρει, βέβαια όχι σε μεγάλο βαθμό. Αν είχαν αναφερθεί τα παιχνίδια όπου υπήρχε μεγάλη διαφορά, θα μπορούσαμε να δώσουμε πιο συγκεκριμένες απαντήσεις. Σε μια αναδρομή που κάναμε, οι διαφορές των τεσσάρων βασικών στοιχείων των παιχνιδιών και της τελικής βαθμολογίας ήταν πάντα μέσα σε λογικό πλαίσιο, ενώ όταν υπήρχε μεγαλύτερη απόκλιση πάντα ήταν δικαιολογημένη. Πάντως περιμένουμε να μας γράψεις σε ποια παιχνίδια αναφέρεσαι. Ποιος ξέρει, μπορεί να κάναμε και λάθος.

## ΜΑΝΟΥ ΙΣΤΟΡΙΑ

**P** Αγαπητό "Pixel N.G.",  
Σου γράφω για πρώτη φορά και θέλω να σου κάνω μερικές ερωτήσεις, καθώς και κάποιες προτάσεις για να βελτιωθείς.

Α) Πρώτα από όλα, θα ήθελα να αυξηθούν οι σελίδες. Δεν είναι δυνατόν το "GamePro" να έχει 160 σελίδες και το "Pixel N.G." με το ζόρι 120.

Β) Ακόμα θα ήθελα να βάξεις αφίσες παιχνιδιών ή να συνοδεύεται το περιοδικό από ένα demo CD, με μια μικρή αύξηση της τιμής.

Γ) Επίσης πιστεύω ότι πρέπει να βάξεις περισσότερα hints'n'tips.

Δ) Θα ήθελα να δίνεις σαφέστερες απαντήσεις στα γράμματα των αναγνωστών σου. Όταν σου ζητά κάποιος αναγνώστης σου π.χ. να βαθμολογήσεις δύο παιχνίδια, να τα βαθμολογήσεις και όχι να του απαντάς να τα βρει σε παλιότερα τεύχη.

Ε) Στο τεύχος 140, ο Κωνσταντίνος Βιτσαράς χαρακτηρίζει το FIFA 98 το καλύτερο παιχνίδι football για το PSX. Θα ήθελα να του θυμίσω ότι δεν δίνονται όλα τα φάουλ και ότι ο τερματοφύλακας νομίζει ότι η μπάλα είναι μια μεγάλη, στρογγυλή πέτρα - κι έτσι την αποφεύγει. Άσε που κάθε φορά που παίζει το FIFA 98 το "σουσου" του τραγουδιού των Blur σου πρήζει τα... αυτιά. Αν γουστάρεις ένα παιχνίδι football με γραφικά καλύτερα από του FIFA, πιο ρεαλιστικό από το FIFA, με ευκολότερο χειρισμό

## ΤΙ ΕΙΝΑΙ MANGA;

**P** Αγαπητό "Pixel",  
Είμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες σου (τεύχος 37). Είσαι το περιοδικό με το οποίο μεγάλωσα, και το 133ο τεύχος ήταν για μένα κάτι εντελώς απρόσμενο. Πάντως χάρηκα ιδιαίτερα που σε ξανσείδα κρεμασμένο στα περιπτερα, έστω κι αν δεν υποστηρίζεις πια το αγαπημένο μου computer, την Amiga. Επίσης, είμαι κι εγώ ένας από τους αναγνώστες που νομίζουν ότι θα έπρεπε να αφιερώσεις κάποιες σελίδες το μήνα στην παρουσίαση anime.  
Ο κύριος λόγος που έγραψα το γράμμα είναι για να βοηθήσω τη φίλη Γεωργία Νερούτσου, που έγραψε (τεύχος 140) για να μάθει πληροφορίες για τα anime.

Καταρχήν να κάνουμε έναν διαχωρισμό: Manga λέγονται τα ιαπωνικά κόμικς, ενώ anime τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια (από το animation). Τα δύο μαγαζιά που εγώ γνωρίζω (κάνουμε λόγο για Αθήνα πάντα) είναι το "Tilt" (Ασκληπιού 36, τηλ.: 3636028), που διαθέτει anime και manga και στο οποίο μπορεί κάποιος να κάνει και παραγγελίες από Αγγλία, και το "Rock City" (Ακαδημίας 81, τηλ.: 3822003), το οποίο διαθέτει μεγάλη ποικιλία anime. Αν υπάρχουν και άλλα καταστήματα και τα γνωρίζουν κάποιοι αναγνώστες, σς μας ενημερώσουν. Περιοδικά που να παρουσιάζουν anime ξέρω μόνο δύο, το "Fanzine Mangazine" και το αγγλικό περιοδικό επιστημονικής φαντασίας

"SFX", που παρουσιάζει τουλάχιστον δύο anime κάθε μήνα. Το "SFX" μπορεί να το προμηθευτεί κάποιος από τα περιπτερα του κέντρου που διαθέτουν ξένο τύπο ή από κάποιο εξειδικευμένο βιβλιοπωλείο της οδού Στουρνάρη. Αυτά για την ώρα. Ελπίζω να βοηθήσα.

Με εκτίμηση,  
Νίκος Μπάκας (Darth)

ΥΓ. 1: Υποστηρίξτε το GameBoy. Είναι η δημοφιλέστερη κονσόλα στον κόσμο και μια 100% ζωντανή πλατφόρμα ανάπτυξης παιχνιδιών.

ΥΓ. 2: Το Ghost in the Shell είναι ένα από τα καλύτερα anime (άσχετο!).



και κυρίως χωρίς "ουουου", αγόρασε το World Cup 98.

ΣΤ) Θα ήθελα να προτείνω σε όλους τους PlayStation gamers να αγοράσουν ένα καλώδιο scart, ώστε να απολαμβάνουν αμερικανικά παιχνίδια που θα αργήσουν να έρδουν στην Ευρώπη. Για παράδειγμα, εγώ έχω από τον Απρίλιο το αμερικανικό Tekken 3 (!!!), το οποίο θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη τον Σεπτέμβριο!

Τώρα, για να βοηθήσω λίγο τους αναγνώστες, θα ήθελα να κάνω μερικά σχόλια για κάποια παιχνίδια. Tekken 3: Πολύ καλό, αλλά μέσα σε ένα μήνα θα το βαρεθείτε. Men in Black: Είναι σε στιλ Resident Evil. Είναι τέλειο παιχνίδι, με ωραία γραφικά. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.

Gran Turismo: Το καλύτερο racing. Δεν θα το βαρεθείτε ποτέ! Bust-a-Move 3 DX: Διασκεδαστικό παιχνίδι, όμως δεν έχει δράση κι έτσι θα το βαρεθείτε γρήγορα. World Cup 98: Είναι καλύτερο από το FIFA 98. Αυτό τα λέει όλα. Dark Omen: Ωραίο strategy, προτιμήστε όμως το Warcraft ή το Red Alert.

Ας περάσω τώρα στις ερωτήσεις: 1) Θα ήθελα να μου απαντήσετε τι ακριβώς είναι το "action replay". 2) Τι διαφορά έχει η έκδοση του X-Men vs Street Fighter για το Saturn από την έκδοση για PlayStation; 3) Κατά τη γνώμη σας, το Saturn πέθανε ή θα αντέξει μέχρι την άφιξη του Katana;

4) Τι είναι τα anime manga; Θα ήθελα στα επόμενα τεύχη να δείτε το θέμα των πειρατικών παιχνιδιών. Επίσης σας ζητώ σε επόμενο τεύχος να υπάρξει και το Men in Black στη στήλη "Play the Game".

Με εκτίμηση και σεβασμό,  
Μάνος Δανέζης

ΥΓ. 1: Συγγνώμη αν σας κούρασα.  
ΥΓ. 2: Lara for ever!  
ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση. Αν δεν δημοσιευτεί, παρακαλώ διαβάστε το γράμμα και απαντήστε μου, προτού παίξετε μπάσκετ με αυτό.

Αγαπητέ Μάνο,  
Προτού περάσουμε στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου, θα πρέπει να σταθούμε στο θέμα της βαθμολογίας των παιχνιδιών μέσω της στήλης της αλληλογραφίας. Καθώς υπάρχει μεγάλη ζήτηση, θα γίνεται αναφορά μόνο σε παιχνίδια που δεν έχουν παρουσιαστεί από το "Pixel N.G.". 1. Το action replay είναι μια συσκευή που συνδέεται εξωτερικά με τις

κονσόλες και επιτρέπει να εκτελείτε δεκάδες cheats στα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν.

2. Η κύρια διαφορά εστιάζει στο γεγονός ότι η έκδοση για Saturn περιέχει ένα cartridge 4MB RAM, που την κάνει πιστό αντίγραφο της coin-op έκδοσης.

3. Θα αντέξει μέχρι την εμφάνιση του Dreamcast, ειδικά εάν έχετε πρόσβαση σε ιαπωνικά παιχνίδια.

4. Ρίξε μια ματιά στο γράμμα του Νίκου Μπάκα.

Εχω την εντύπωση ότι μας έχετε παρεξηγήσει! Μα γιατί νομίζετε ότι παίζουμε μπάσκετ με τα γράμματά σας; Στο κάτω κάτω δεν γελάρουν καθόλου καλά...

## ΚΑΛΟ ΤΟ RE2

**P** Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",

Συχαρητήρια για το πολύ καλό περιοδικό που έχετε φτιάξει. Επιτέλους ξανάρχισα να αγοράζω δεύτερο περιοδικό, εκτός από αυτό που ασχολείται με την κονσόλα μου, που είναι το γνωστό μηχανήμα της Sony.

1) Πιστεύω ότι συμφωνείτε πως το Resident Evil 2 είναι το καλύτερο παιχνίδι που παρουσιάστηκε ποτέ σε κονσόλα. Αυτό το γράφω έχοντας το Resident Evil 2 σε αμερικανική έκδοση. Τα γραφικά είναι καλύτερα από ποτέ, τα εφέ ακόμα πιο ποιοτικά (βλ. εφέ φωτισμού στον πυροβολισμό), οι εχθροί ακόμα περισσότεροι (π.χ. γύρω στα 10 είδη zombies, σε αντίθεση με το πρώτο που είχε 3) και η μουσική θυμίζει υπερπαραγωγή του Spielberg, ενώ ο τρόμος που αποπνέεται με έκανε όντως να τρομάξω. Με το Second Scenario το παιχνίδι μεγαλώνει πολύ περισσότερο, ενώ στο τέλος του συγκεκριμένου σεναρίου δίνεται καθαρά η υπόνοια ή καλύτερα η αναγγελία ότι θα υπάρξει και τρίτη συνέχεια. Θα υπάρξει;

2) Ο λόγος του γράμματός μου είναι να σας ρωτήσω πώς μπορώ να πάρω τη Licence B στο καταπληκτικό Gran Turismo. Παιδεύομαι εδώ και πολύ καιρό προσπαθώντας να περάσω την B Licence. Εχω πάρει όλα τα κύπελλα από το

3 μέχρι το 7. Δεν μπορώ όμως να πάρω τα 1 και 2, αφού οι οδηγίες είναι γραμμένες στην πανεύκολη γλώσσα των ιαπωνικών. Εσείς πώς καταφέρατε το 1 και 2; Επίσης, αν υπάρχει κάποιος κωδικός για το παιχνίδι, παρακαλώ να τον δημοσιεύσετε.

3) Ξέρετε πότε θα κυκλοφορήσει το UEFA Soccer; Συγγνώμη αν σας κούρασα. Συνεχίστε την καλή δουλειά.

Ενας νέος φίλος,  
Γιώργος Ε.

ΥΓ.: Αν κρίνετε ότι το γράμμα δεν χωρά στις σελίδες του περιοδικού, ειλικρινά σας παρακαλώ να απαντήσετε για το Gran Turismo.

Φίλε Γιώργο,

1. Το Resident Evil 2 είναι όντως από τα καλύτερα παιχνίδια στην ιστορία των video games.

2. Το "Play the Game" του προηγούμενου τεύχους αλλά και αυτού που κρατάς στα χέρια σου θα σε βοηθήσουν αρκετά.

3. Το περιμένουμε κατά το φθινόπωρο.

## Ο ΦΙΛΟΣ ΜΟΥ ΜΕ ΤΗΝ "ΠΑΤΑΤΑ" ΚΟΝΣΟΛΑ

**P** Dear "Pixel N.G.",  
Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Ο λόγος είναι πια γνωστός: "ανταγωνισμός". Η κονσόλα που έχω μαζί με τα αδελφία μου είναι η απίθανη Sony PlayStation. Η πλειονότητα των φίλων του μεγαλύτερου αδελφού μου έχουν τη same console με τη δική μας, εκτός από τον

Χρήστο Π. και τον Γιώργο Σ., που έχουν Nintendo 64 και Saturn αντίστοιχα. Βέβαια ο Γιώργος, που έχει την πιο "πατάτα" κονσόλα,

ισχυρίζεται ότι είναι η καλύτερη. Αλγινωγ, θα ήθελα να ρωτήσω:

1) Ποια από τις τρεις κονσόλες είναι η καλύτερη: Saturn, Nintendo 64, PlayStation;

2) Υπάρχει περίπτωση το Katana να ξεπερνά το PlayStation 2 στα γραφικά και τον ήχο;

3) Θέλω να μάθω περίπου πότε θα βγει το PlayStation 2, γιατί τώρα που θα κυκλοφορήσει το Katana, κάποιοι (ονόματα δεν λέω) υποστηρίζουν ότι θα κάνει πάταγο. Πώς θα λέγεται το καινούριο PlayStation; Ελπίζω να το "βαφτίσουν" PlayStation 2 και όχι Oracle, όπως φημολογείται.

4) Ακουσα ότι μόλις βγει το Virtua Fighter 3 για Saturn θα βγει και το Tekken 3 για PSX. Αληθεύει;

5) Θα κυκλοφορήσει το Gran Turismo 2;

6) Τι προτείνετε: Gran Turismo ή Need for Speed 3;

7) Πότε θα βάλετε και καμιά αφίσα;

8) Θα βγουν οι συνέχειες Tomb Raider 3 και Resident Evil 3 των πολύ επιτυχημένων T.R.2 και R.E.2;

9) Πόσα και ποια είναι τα παιχνίδια που έχει αντιγράψει το Saturn από το PSX;

Φιλικά,  
Γεωργία Π.

ΥΓ. 1: Όταν βγήκε το R.E.2, ο αδελφός μου σταμάτησε να παίζει με τα T.R. 1 & 2. Επαιξε σταματάτη αυτό το υπέροχο παιχνίδι, ώσπου έφτασε στον τελικό αρχηγό και... έχασε. Όμως είναι και το δικό μου αγαπημένο παιχνίδι (άσχετα που είμαι ακόμα στην αρχή). Μας αρέσει ο τρόμος, η βία και ο κίνδυνος που περιέχονται στον τίτλο.

ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Αγαπητή Γεωργία,

1. Για άλλη μία φορά θα απαντήσουμε σε αυτή την "πονεμένη" ερώτηση ότι κάθε κονσόλα έχει τα δικά της ενδιαφέροντα παιχνίδια. Βέβαια από πλευράς ποικιλίας τίτλων πρώτο έρχεται το PlayStation.

2. Ακόμα δεν έχει ανακοινωθεί τίποτα για το PlayStation 2.

3. Το PlayStation 2 θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στο 1999.

4. Το VF3 δεν θα βγει για Saturn. Το Tekken 3 ήδη κυκλοφορεί για PSX.

5. Αναμένεται αρχές 1999.

6. Gran Turismo.

7. Ελπίζουμε πολύ σύντομα!

8. Οπωσδήποτε! Να τα περιμένετε μέσα στο 1999.

9. Αν εννοείς πόσα παιχνίδια εμφανίστηκαν πρώτα για PlayStation και μετά απλά μεταφέρθηκαν στο Saturn, αρκετά.





# Computer

# show 98

Μία μοναδική διοργάνωση  
προσανατολισμένη στον Home User  
και σε όλους αυτούς που αγαπούν  
την τεχνολογία.

**Μ**ία φορά το χρόνο το  
Home Computing  
γίνεται ο μεγάλος  
πρωταγωνιστής.

Η έκθεση Computer Show έρχεται  
φέτος να επικοινωνήσει με ενθου-  
σιασμό την πολυδιάστατη χρήση  
των ηλεκτρονικών υπολογιστών.  
Μεγαλύτερη και ανανεωμένη,  
εστιάζει στην αποτελεσματική  
επαφή μεταξύ του home user και  
των προϊόντων που τον  
ενδιαφέρουν.

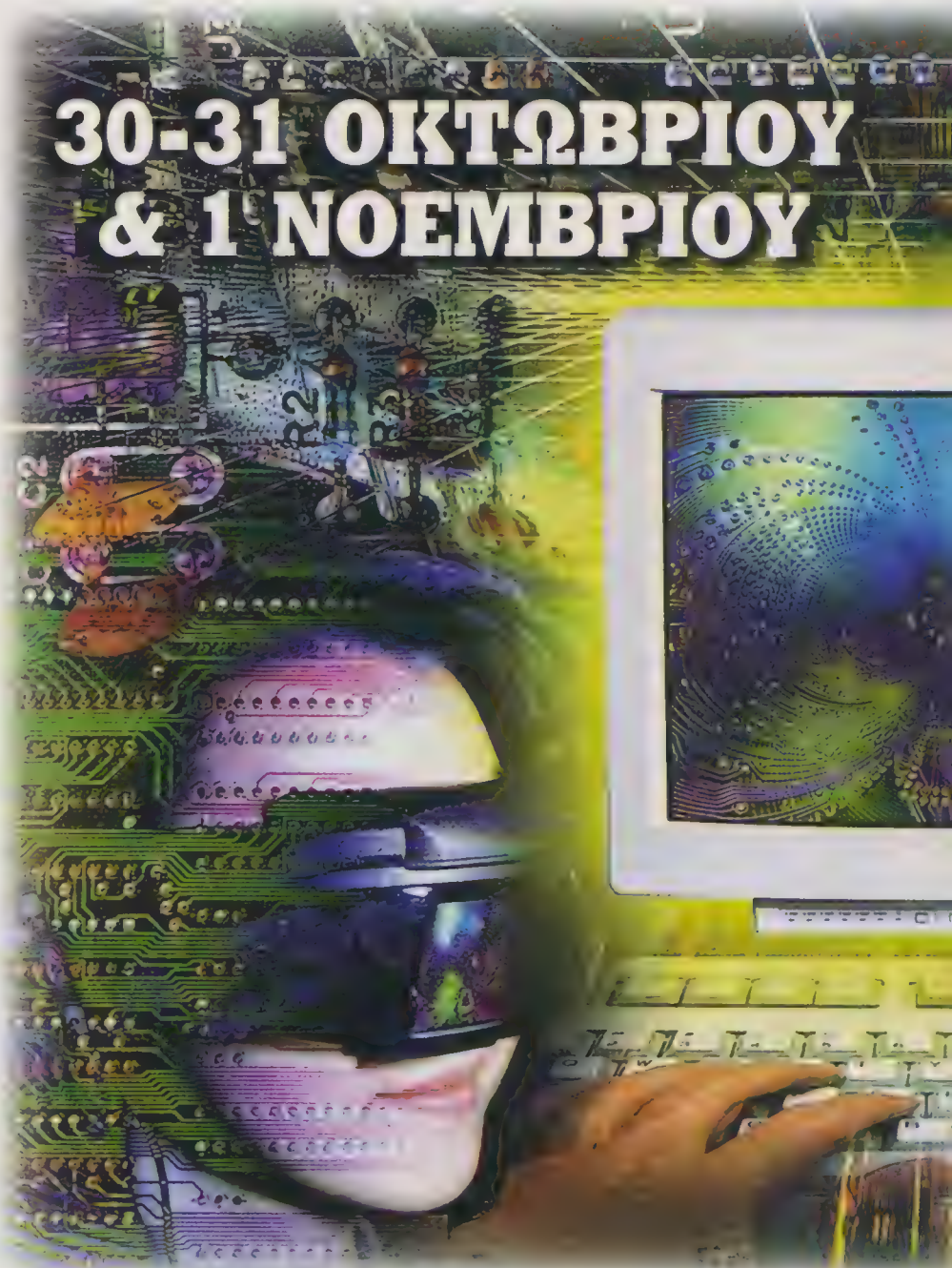
**Μία φορά το χρόνο οι Home  
Users βρίσκουν τον "τόπο" συνά-  
ντησής τους.**

Για δεύτερη συνεχή χρονιά, όλος ο  
κόσμος του Home Computing θα  
βρίσκεται στο Στάδιο Ειρήνης &  
Φιλίας για να προβάλει με ευρημα-  
τική πρωτοτυπία τον καλύτερο  
εαυτό του και να παρουσιάσει τις  
νέες τάσεις, τα νέα προϊόντα και τις  
εξελιξεις του χώρου.

Η επιτυχία της περυσινής  
διοργάνωσης με τους 10.000  
επισκέπτες αποτελεί το σημείο  
εκκίνησης!



**ΣΤΑΔΙΟ ΕΙΡΗΝΗΣ & ΦΙΛΙΑΣ**  
**Δυτική Εκθεσιακή**



Πληροφορίες και δηλώσεις συμμετοχής  
Τηλ.: 9245910 & 9238672 Fax: 9216847  
E-mail: [marcom@compulink.gr](mailto:marcom@compulink.gr)



# Η έκθεση που κάνει τον HOME USER πρωταγωνιστή



- Personal Computers
- Computer Games
- Console Games
- Internet
- Multimedia
- Virtual Reality
- Κάρτες Γραφικών & Ηχου
- Printers, Monitors
- Software
- Αναλώσιμα
- Περιοδικά
- Βιβλία

*Ακόμη: GRAND PRIX III &  
πολλά happenings!*

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

EXPO  
TRADE  
SHOWS

Με τη συνεργασία των περιοδικών:

COMPUTER

PCmaster

PIXEL  
NEXT GENERATION

INTERNET



# Dreamcast: Προετοιμάζεται πυρετωδώς

Σύμφωνα με ανακοίνωση που μερμενικάς γήματος της Sega, ήδη 120 κατασκευαστές εταιρίες παιχνιδιών (πως λέμε 29 κατασκευαστές κλυνηπρίων) έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον για τη ανάπτυξη τίτλων στο Dreamcast. Οι γνωστότερες υπό αυτές είναι η Midway, GT Interactive, Micropos, Activision, Capcom, Bizarre Creations, Red Lemon, Argonaut και Adeline. Σύμφωνα με ανεπιβεβαιωτές φήμες, η Psygnosis συμπεριλαμβάνεται στις ενδιαφερόμενες εταιρίες - στοιχείο που προκαλεί έκπληξη, αν



αξιοποιηθεί για μία ακόμα καλύτερη έκδοση, αντίδια των δυνατοτήτων του Dreamcast. Αλλάστε από τα χρόνια του Mega Drive το κύριο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών του αγαπημένου σκαντζόχοιρου ήταν η πλήρης εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της κονσόλας για την οποία αυτά προορίζονταν. Αν συμβεί κάτι τέτοιο και στην αναμενόμενη έκδοση για το Dreamcast, τότε ο δρόμος που Sonic αναμένεται να συνεχίσει εμείς. Πάντως μέχρι στιγμής δεν γνωρίζουμε αν το παιχνίδι θα συνοδεύει τη νέα κονσόλα της Sega ή θα πωλείται αυτοτελώς. Συνεχίζοντας την ενημέρωσή σας από το καυτό μέγιστο του Dreamcast, αναφέραμε ότι ο Shochiro Irimajiri, πρόεδρος της Sega Ιαπωνίας, εξήγησε σε συνέντευξη του στο "Sega Saturn Magazine" τη μεγάλη χρονική απόσταση ανάμεσα στην κυκλοφορία της κονσόλας στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου και στη διάθεσή της στην Αμερική και την Ευρώπη. Ο κ. Irimajiri ανέφερε ότι η Sega δεν επιθυμούσε σε καμία περίπτωση το Dreamcast να παρουσιαστεί στην αγορά χωρίς διαδίδσιμους τίτλους, όπως συνέβη με το Nintendo 64. Ο έντονος ανταγωνισμός στην Αμερική και την Ευρώπη απαιτεί μεγαλύτερη προετοιμασία.

Στην ίδια συνέντευξη διήχθηκε κι ένα άλλο θέμα. Αλήθεια, μήπως έχετε αναρωτηθεί γιατί πάνω στο Dreamcast δεν υπάρχει το όνομα της

κατασκευαστή εταιρίας. Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, το ζήτημα τους απασχολήσε καθ' όλη τη διάρκεια της ανάπτυξης της 128-bit κονσόλας και για αυτό το λόγο διενήργησαν μια πολύ εκτεταμένη έρευνα αγοράς. Το αποτέλεσμα αυτής ήταν ότι το όνομα "Sega" ενώ είναι άμεσα αναγνωρίσιμο και δημιουργεί θετικές επιπτώσεις σε όσους ασχολούνται με το χώρο των παιχνιδιών, έχει αρνητικά αποτελέσματα σε περισσότερους gamers, προφανώς και λόγω της επικράτησης του PlayStation επί του Saturn. Για αυτό το λόγο οι υπεύθυνοι της εταιρίας αποφάσισαν να προωθήσουν το Dreamcast μη βασισμένο στο ιστορικό όνομα της Sega.

παρατηρούμε τη στενή σχέση της με τη Sega. Πάντως μέχρι στιγμής δεν έχει υπάρξει επίσημη ανακοίνωση για το ζήτημα. Όπως είχαμε μάθει, η Sega επιβεβαίωσε ότι ο Sonic ο σκαντζόχοιρος, ο ήρωας-ορόσημο για την εταιρία, θα περάσει και στα 128bit του Dreamcast. Το όνομα του παιχνιδιού όπου θα πρωταγωνιστεί ότι έχει τον ευφάνταστο τίτλο Sonic 3D. Αν θυμάστε, η Sonic Team δούλεψε αρκετό καιρό πάνω σε μια έκδοση του παιχνιδιού για το Saturn, αλλά όταν το παιχνίδι ήταν σχεδόν έτοιμο, η 32-bit κονσόλα της εταιρίας είχε ξεπεραστεί εμπορικά από τους ανταγωνιστές της. Έτσι η κυκλοφορία του Sonic 3D αναβλήθηκε, αλλά όλη η δουλειά που έγινε για την ανάπτυξή του δεν πήγε χαμένη. Αντίθετα, θα

## Cyborg 3D Pad

**H Saitek** είναι μία από τις γνωστότερες εταιρίες κατασκευής χειριστηρίων παγκοσμίως. Στην προσπάθειά της να κατασκευάσει το απόλυτο joystick, η εταιρία παρουσίασε το πολύ πρωτότυπο Cyborg 3D Pad. Το σχήμα του σίγουρα θα σας ξενίσει, τουλάχιστον στην αρχή. Θυμίζει ένα πлагιαστό "D". Όπως βλέπετε στη φωτογραφία, στην καμπύλη του επάνω μέρους υπάρχουν δύο χειριστήρια. Το αριστερό είναι ένα κλασικό ψηφιακό



(δηλαδή 8 κατευθύνσεων) D-pad, ενώ το δεξί είναι ένα αναλογικός μοχλός στο στυλ του χειριστηρίου του N64 ή του αναλογικού joystick για PSX. Επίσης, εκτός από τα κλασικά fire buttons (4 στην πίσω πλευρά, 8 στην μπροστά), το Cyborg 3D Pad διαθέτει κι ένα συρόμενο ρυθμιστικό throttle. Παρά το πλήθος των πλήκτρων η όλη κατασκευή δεν δείχνει... πυκνοκατοικημένη ή δύσχρηστη. Είναι αρκετά μεγάλου μεγέθους και υπάρχει επαρκής απόσταση ανάμεσα στα fire buttons, ενώ από εργονομική άποψη η τοποθέτηση όλων δείχνει πολύ προσηγμένη. Αν δεν είστε ικανοποιημένοι με το χειριστήριό σας και έχετε Nintendo 64 ή PlayStation, τότε το Cyborg 3D Pad θα είναι σίγουρα η καλύτερη επιλογή σας. Απλώς υπέροχο.



# Όταν η κονσόλα γνώρισε το monitor

## JAM!!



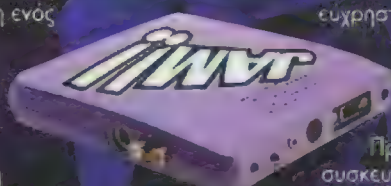
Great for:

- Individuals who have Sony PlayStation
- Individuals who have Sony Saturn
- Individuals who have Sony PlayStation 2
- Individuals who have Sony PlayStation 3
- Individuals who have Sony PlayStation 4
- Individuals who have Sony PlayStation 5

PlayStation  
Sony PlayStation  
on your computer

Change the way you look at computers

την κονσόλα σας στην οθόνη ενός υπολογιστή. Η επιλογή της οθόνης του υπολογιστή αντί για μία συμβατική τηλεόραση έχει μερικά πολύ σοβαρά πλεονεκτήματα. Το βασικότερο από αυτά είναι η ποιότητα και η καθαρότητα της εικόνας. Οι τηλεοράσεις έχουν φτιαγτεί για να απεικονίζουν κινούμενες εικόνες. Αν προσέξετε την τηλεοπτική εικόνα, θα παρατηρήσετε ότι πολλές φορές σχηματίζονται διάφορες ενοχλητικές γραμμές και είδωλα πάνω της, τα οποία δεν γίνονται αντιληπτά όταν η εικόνα κινείται. Όταν όμως συνδέετε την κονσόλα σας, αυτές οι ατέλειες είναι ιδιαίτερα εμφανείς. Αντίθετα, οι οθόνες των υπολογιστών είναι κατασκευασμένες με διαφορετικά κριτήρια, για



ευχρηστά τρόπο για να συνδέσετε οποιαδήποτε κονσόλα με οθόνη υπολογιστή, ακόμα κι αν ο υπολογιστής δεν είναι συνδεδεμένος με τη συσκευή. Πρόκειται για μια εξαιρετική συσκευή που διασφαλίζει ούτε μόνο προγράμματα, αλλά και πολύπλοκες ρυθμίσεις για να λειτουργήσει σωστά, παρέχοντας ανάμεσα στο καλώδιο σύνδεσης του υπολογιστή με την οθόνη και στην ίδια την οθόνη. Αν λοιπόν θέλετε να δώσετε νέα διάσταση στα παιχνίδια σας και διαθέτετε υπολογιστή, τότε θα ήταν μια καλή ιδέα να εντάξετε το Jam! στη λίστα των αγορών σας.



αυτά και είναι τόσο απλές, ώστε οι χρήστες της τηλεόρασης 21 ιντσών να μην συνδέουν υπολογιστή με αντίστοιχο μέγεθος. Δυστυχώς, όμως, μέχρι σήμερα η σύνδεση μιας κονσόλας σε κάποια οθόνη ήταν δύσκολη υπόθεση, η οποία απαιτούσε εξειδικευμένες κάρτες για το PC και αρκετό κόπο. Με το Jam! της ALMS LAB σας παρέχει έναν πολύ



## Ο Ronaldo στις κονσόλες



**Η Infogrames** έκανε ένα εντυπωσιακό "μπάσιμο" στο χώρο των παιχνιδιών για κονσόλες, ανακοινώνοντας ότι απέκτησε την αποκλειστική άδεια χρήσης των ονομάτων του Ronaldo και της Εθνικής Βραζιλίας για την κυκλοφορία παιχνιδιών. Η άδεια που απέκτησε η εταιρία έχει διάρκεια τριών ετών, μέσα στα οποία μπορείτε να περιμένετε διάφορα παιχνίδια ποδοσφαιρικού ενδιαφέροντος. "Κι άλλα;" θα αναρωτηθείτε. Ναι, λοιπόν, κι άλλα! Αλλωστε δεν μιλάμε για όποιον κι όποιον - μιλάμε για τον Ronaldo, τον άνθρωπο που θεωρείται ο καλύτερος ποδοσφαιριστής του κόσμου.





# Τα Lemmings επιστρέφουν

**Τα θυμόσαστε** τα Lemmings; Πρόκειται για εκείνα τα περιέργα ανθρωπάκια που εμφανίστηκαν στο δικό τους παιχνιδάκι puzzle στην Αμεrica πριν από πολλά-πολλά χρόνια κι έκαναν θραύση. Το gameplay ήταν σατανικά απλό: Με το που ξεκινούσε το παιχνίδι, τα Lemmings έβγαιναν από μια πόρτα και προχωρούσαν προς μια κατεύθυνση, το ένα πίσω από το άλλο. Δυστυχώς, η περιορισμένη ευφυία τους δεν τους επέτρεπε να αντιληφθούν τους κινδύνους που παραμόνευαν στο περιβάλλον. Έτσι, να να παρακολουθείτε τις Lemmings να οδεύουν όλα μαζί σαν τις Σουλιώτισσες προς ένα βάρανδρο αποτελούσε μία από τις συνηθέστερες εικόνες του παιχνιδιού. Ο ρόλος του παίκτη ήταν να απειρεί τους μαζικούς βαγιάτους αναβληντας οδικές



επιστρώσεις σε ορισμένα Lemmings. Έτσι, μπορούσατε να κάνετε κάποια από αυτά τραχονόμους, ώστε να εμποδίσουν τα υπόλοιπα να πλησιάσουν ένα επικίνδυνο σημείο, ή να ζητήσετε από ένα άλλο Lemming να φτιάξει μια γέφυρα, ώστε οι συντροφοί του να διασχίσουν έναν γκρεμό χωρίς δάματα. Η πρωτότυπη δράση και το στήσιμο των διάφορων επιπέδων, κάποια από τα οποία ήταν τρομερά δύσκολα, έκαναν το Lemmings ένα από τα διασκεδαστικότερα παιχνίδια όλων των εποχών. Γιατί σας τα γράφουμε όλα αυτά; Γιατί η Psygnosis ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το κλασικό παιχνίδι στο PlayStation, σε μια έκδοση που θα περιλαμβάνει και το add-on "Oh, no! More Lemmings!". Ετοιμαστείτε!

# Tomb Raider: Τώρα και ταινία



τίποτα ιδιαίτερο για το περιεχόμενο της ταινίας (άλλωστε ούτε η ίδια η Paramount δεν έχει κάτι δεδομένο αυτή τη στιγμή), εντούτοις επιβεβαιώνουν τις προθέσεις της εταιρίας για τη δημιουργία μιας κέτοιας ταινίας. Το "Tomb Raider: The Movie" θα βγει στις αίθουσες το καλοκαίρι του 1999, στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού. Στη χώρα μας θα το δούμε μάλλον τον 21ο αιώνα!



**Σε πρόσφατη** εκδήλωση κατά την οποία διάφορα κινηματογραφικά στούντιο και εταιρίες παραγωγής παρουσίαζαν τα μελλοντικά σχέδιά τους, η γνωστή σε όλους Paramount παρουσίασε δύο σφίσεις της επερχόμενης ταινίας με τίτλο "Tomb Raider: The Movie". Παρ' ότι οι εν λόγω σφίσεις δεν αποκαλύπτουν

## Capcom Generation

**Η Capcom** ανακοίνωσε ποιοί τίτλοι θα εμφανιστούν στα τρίτο, τέταρτο και



**CAPCOM**

πέμπτο μέρη της σειράς των συλλογών Capcom Generation για το PlayStation, τα οποία περιέχουν παλαιότερα παιχνίδια της εταιρίας, που έγραψαν τη δική τους ιστορία στο χώρο των coin-op.

**Capcom**

**Generation 3:**  
Son Son  
Vulgar  
Higemaru  
Exed Exes

**Generation 4:**  
Gun Smoke  
Commando  
Merces

**Generation 5:**  
Street Fighter II  
Street Fighter II  
Championship Edition  
Street Fighter II Turbo

## Quake II: Το PSX μπορεί;

**\*Καλό το PlayStation** δεν λέω, αλλά δεν μπορεί να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις παιχνιδιών όπως τα Quake και Quake II". Είναι σίγουρα ότι θα έχετε ακούσει τό συγκεκριμένα λόγια από κάποιον κάτοχο PC, όταν η κουβέντα έχει έρθει στο αγρίμιμένο της PlayStation. Τώρα όμως έχουμε κι εσείς ένα πολύ δυνατό επιχείρημα για να υπερβείτε την

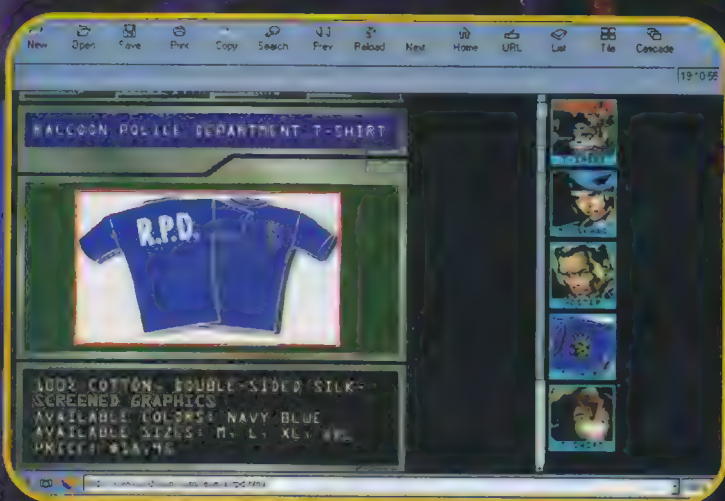


κοινό σας. Βλέπετε, η Activision ανακοίνωσε επίσημα ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει το Quake II για το PSX, και μάλιστα, σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, το παιχνίδι θα έχει πολλές προσαρμογές σε σχέση με την PC έκδοση. Δεν μένει παρά να δούμε αν όλα αυτά θα πραγματοποιηθούν...



# Resident Evil 2:

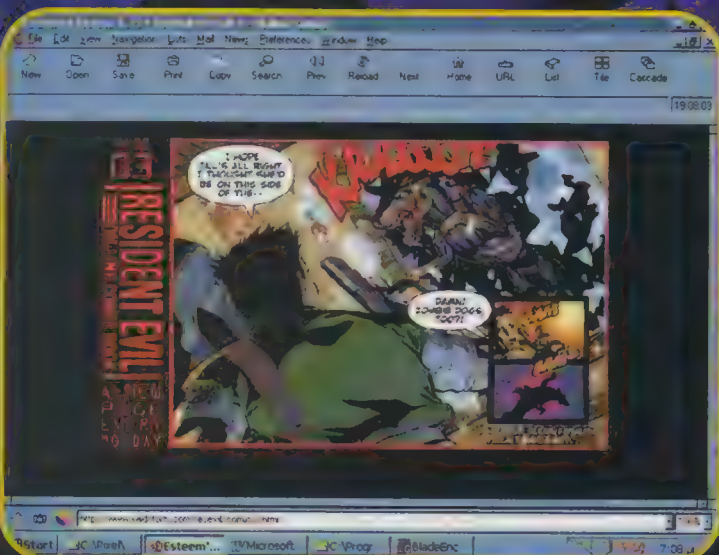
## Τώρα και comics



**Το γνωστό** σε όλους Resident Evil 2, μετά την επιτυχία που γνώρισε και γνωρίζει στο χώρο των παιχνιδιών, αποφάσισε να γίνει και comic. Δημιουργός του είναι η εταιρία WildStorm, η οποία τον Μάρτιο κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος του. Το comic διαδέχεται 56 σελίδες και περιλαμβάνει 3 ιστορίες με πρωταγωνιστές τους ήρωες που έχετε ήδη γνωρίσει επί της οθόνης. Σύμφωνα με τους υπευθύνους της εταιρίας, η κυκλοφορία του comic βασίστηκε στην επιτυχία του πρώτου Resident Evil, που πούλησε περισσότερα από τρία εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως και ψηφίστηκε ως το πιο επιτυχημένο παιχνίδι όλων των εποχών για το PSX με το σκεπτικό: "αφού περισσότεροι από τρία εκατομμύρια άνθρωποι πλήρωσαν

50 δολάρια για το παιχνίδι, γιατί να μη δώσουν 2-3 δολάρια για το comic".

Εκτός από το comic, η WildStorm διαδέχεται στους φανατικούς φίλους του παιχνιδιού μπλουζάκια, πόστερ και mouse pads. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη σελίδα της εταιρίας στο Internet: [www.wildstorm.com/resave/index.html](http://www.wildstorm.com/resave/index.html)



# NBA Live 99

**Κάθε χρόνο** γύρω στον Νοέμβριο, η Electronic Arts είναι πάντα συνεπής στο ραντεβού της με τους gamers και κυκλοφορεί τις καινούριες εκδόσεις των αθλητικών παιχνιδιών της. Και για το 1999, λοιπόν, η εταιρία μας ετοιμάζει νέες, βελτιωμένες εκδόσεις των NBA Live, FIFA Soccer, NFL και των άλλων παιχνιδιών της.

Για τη φετινή έκδοση του NBA Live, την οποία περιμένουμε γύρω στον Νοέμβριο, η EA μας επιφυλάσσει -όπως συνηθίζει- πολλές εκπλήξεις και βελτιώσεις. Μία από αυτές είναι η συνεργασία με τον ταλαντούχο power forward των Boston Celtics Antoine Walker, ο οποίος θα δώσει στο προγραμματιστικό team διάφορες ιδέες για το πώς μπορεί να γίνει το παιχνίδι ακόμα καλύτερο.



Ο Walker θα είναι πολύτιμος σύμβουλος για την εταιρία, γιατί πέρα από τις αθλητικές ικανότητές του είναι και φανατικός οπαδός της σειράς NBA Live. Σύμφωνα με δηλώσεις του, στην καλοκαιρινή προετοιμασία του για την επόμενη σεζόν χρησιμοποίησε το NBA Live 98. Αυτό αν δελούμε το πιστεύουμε...

## Προδοσία από το Sega Rally 2



**Αυτό καλείται** προδοσία! Η δεύτερη έκδοση του δημοφιλούς Sega Rally θα εμφανιστεί πρώτα για τα PCs και η έκδοσή του για τις κονσόλες θα ακολουθήσει αργότερα! Τουλάχιστον μπορούμε να παρηγορηθούμε με τη σκέψη τού να παίζουμε το Sega Rally 2 στο Dreamcast. Θα είναι κάτι καταπληκτικό!







**Α ΜΕΤΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!**

**Α ΤΕΛΕΙΩΤΗ ΔΡΑΣΗ!**

**Α ΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ!**

**ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ GAMEDNET ΜΟΝΟ  
ΜΕ 2.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ**

Οι νέοι συνδρομητές θα επιβαρυνθούν με  
το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.)  
για το registration number.

Για περισσότερες πληροφορίες & on-line συνδρομές:

**[www.gamenet.gr](http://www.gamenet.gr)**

Τηλεφωνήστε τώρα στο 9249761  
ή στείλτε e-mail: [gamenet@compulink.gr](mailto:gamenet@compulink.gr)



**COMPU LINK  
NETWORK**

Α. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9249761  
fax: 9249290, <http://www.compulink.gr/clink>  
e-mail: [info@compulink.gr](mailto:info@compulink.gr)



# ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΑΙΖΕΤΕ ΑΠΟ ΣΥΝΗΘΕΙΑ

Συναρπαστικά On-Line τουρνουά!

Δεκάδες αντέπαλοι!



Το GameNet άνοιξε τώρα τις πύλες του σε όλους τους gamers. Αρκεί να έχετε πρόσβαση στο Internet και μπορείτε να παίξετε κι εσείς! Κάθε μέλος του GameNet αποκτά με τη συνδρομή του το **GameNet Starter Kit** που περιλαμβάνει το **εγχειρίδιο** του GameNet, ένα **CD-ROM** με shareware games που διαθέτουν on-line ατότητα στο GameNet καθώς και **serial number**.



## ΔΕΛΤΙΟ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λεωφ. Συγγρού 44,  
117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: GAMENET.

Ενδιαφέρομαι να γίνω συνδρομητής στο GameNet. Παρακαλώ, στείλτε μου την αίτηση στην παρακάτω διεύθυνση ή στο fax που ακολουθεί:

ΕΠΩΝΥΜΟ: ..... ΟΝΟΜΑ: ..... ΗΛΙΚΙΑ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..... ΠΟΛΗ: ..... Τ.Κ.: ..... ΤΗΛ.: ..... FAX: .....

E-MAIL: ..... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΔΙΟΤΗΤΑ: ..... ΗΜ/ΝΙΑ: .....

Εχω πρόσβαση στο Internet από την ☐ CompuLink  
☐ Forthnet ☐ Hellas On Line ☐ OTENet  
ΆΛΛΟ: .....

Εχω modem ταχύτητας  
☐ 14.400 kbps ☐ 28.800 kbps ☐ 33.600 kbps  
☐ 57.600 kbps ☐ ISDN

(Η πρόσβαση στην υπηρεσία του GameNet προϋποθέτει ότι ο συνδρομητής διαθέτει ήδη πρόσβαση στο Internet μέσω είτε του Power Pack της CompuLink είτε κάποιου άλλου παροχέα.) Η CompuLink Network ουδεμία ευθύνη φέρει σε περίπτωση αδυναμίας ή δυσκολίας σύνδεσης στο GameNet συνδρομητών που έχουν πρόσβαση σε αυτό μέσω άλλου, πλην της CompuLink, provider.





# Tomb Raider 3

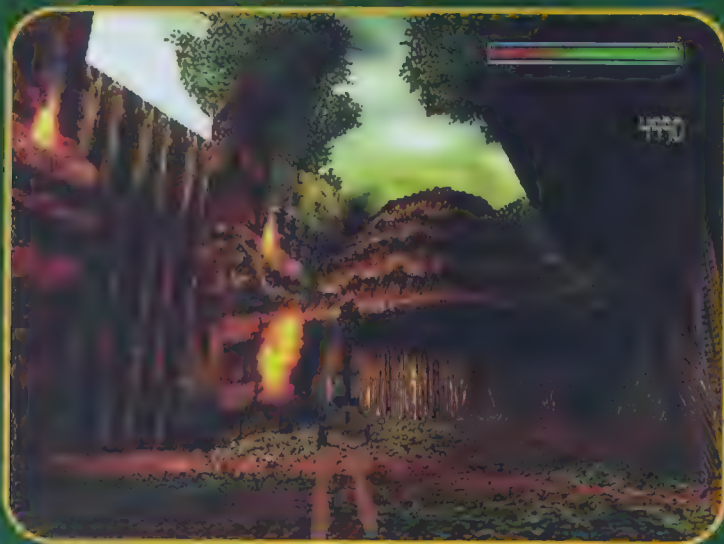
**Μπορούμε** να αντέξουμε τη ζεστή. Μπορούμε να αντέξουμε το καυσαέριο. Μπορούμε να αντέξουμε ακόμα και το πρωινό ξύπνημα. Είναι όμως αίγουρο ότι εμείς εδώ στο "Pixel N.G." δεν θα καταφέρναμε να βγάλουμε ένα ολόκληρο καλοκαίρι στη δουλειά ενώ ολος ο συνετός κόσμος βρίσκεται στις παραλίες, χωρίς τη γλυκιά προσμονή μιας καινούριας έκδοσης του Tomb Raider. Ευτυχώς η EIDOS εισάκουσε τις επιθυμίες μας και ανακοίνωσε την τρίτη αφιξη του θηλυκού Indiana

Jones, της Lara Croft, στο PSX μας. Το παιχνίδι δεν θα έχει ιδιαίτερες διαφορές από το Tomb Raider 2. Κατ' ουσία, εκτός από την υπόθεση βεβαίως, μόνο λίγες λεπτομέρειες θα αλλάξουν. Η Lara, για παράδειγμα, θα φορά (ναι, ντυμένη θα είναι) διαφορετικά ρούχα. Επιπλέον, θα προστεθούν διάφορα γραφικά εφέ, όπως real time φωτισμός, καπνός που θα βγαίνει από τις κάννες των όπλων μετά τους πυροβολισμούς, πιο ρεαλιστικές αντανάκλασεις στο νερό κ.α.



Μια σημαντική διαφοροποίηση στο gameplay θα έχει να κάνει με τον τρόπο σκόπευσης. Πλέον η δεσποινίδα Croft με το πάτημα ενός πληκτρού θα μπορεί να σηματοδοτεί τους αντιπάλους της κοιτάζοντάς τους σε πρώτο πρόσωπο (στο στιλ του Duke Nukem 3D, ας πούμε). Επίσης στο παιχνίδι θα προστεθούν δύο νέες κινήσεις: Η πρώτη θα επιτρέπει στην ηρώίδα να ακύβει, ενώ η δεύτερη να περπατάει με τα χέρια και στην επόμενη

αποφύγει τους εχθρούς της. Η διάρκεια της συγκεκριμένης επιτάχυνσης θα καθορίζεται από έναν μετρητή, παρόμοιο με αυτόν που υποδεικνύει πόση ώρα μπορεί να κρατήσει η Lara την αναπνοή τη όταν βρίσκεται κάτω από το νερό. Γενικά οι εκπληξεις που μας περιμένουν στο Tomb Raider 3 δεν είναι πολλές. Αλλά, όπως φαίνεται, η Lara Croft έχει ήδη κερδίσει τις καρδιές των gamers, που θα την ακολουθήσουν και στην επόμενη



## Spyro the Dragon



**Ο Σπύρος** ο Δράκος (!) είναι η απάντηση του Mario 64. Ένας δράκος κι ένας υδραυλικός, δηλαδή κονταροχτυπιούνται για την τιμή της Sony και της Nintendo. Όπως καταλαβαίνετε, το Spyro the Dragon είναι platform παιχνίδι. Σύμφωνα με την υπόθεση, ο σαρδανάπατος Γκοτς και οι ακόλουθοί του επιδιώκουν την εξαφάνιση των καλύτερων οικογενειών της φυλής των Δράκων. Ο Σπύρος είναι η μόνη ελπίδα τους.

Το παιχνίδι διαθέτει περισσότερα από 30 επίπεδα, που απεικονίζονται με γραφικά υψηλής ανάλυσης και κινούνται με ταχύτητα 30 frames το δευτερόλεπτο. Τη μουσική επένδυση έχει αναλάβει ο Stuart Copeland, ο οποίος ήταν μέλος του γνωστού συγκροτήματος Police ("Every breath you take", "Roxanne", "Can't stand losing you" κ.λπ.).

Βασική επιδίωξη της Sony είναι να φτιάξει ένα χαριτωμένο παιχνίδι, στα πρότυπα αυτών του N64, που θα έχει απήχηση σε όλες τις ηλικίες και θα ανταγωνιστεί τα επερχόμενα Banjo's Kazooie και Conquer's Quest. Το αν θα τα καταφέρει θα το γνωρίζουμε σύντομα, αφού η κυκλοφορία του Spyro the Dragon έχει προαναγγελθεί για τον Σεπτέμβριο του 1998.

βαρυνθούν με πλέον Φ.Π.Α.)

on-line συνδρομές:

net.gr

9249761

@compulink.gr





# Test Drive 5

**Μπορεί** τα διάφορα Gran Turismo και V-Rally να έχουν κερδίσει τις καρδιές των νεότερων φίλων του PlayStation και του αυτοκινήτου, αλλά οι παλαιότεροι στο χώρο σίγουρα θα αναπολούν με γλυκιά νοσταλγία το όνομα "Test Drive". Η γνωστή σειρά παιχνιδιών αυτοκινήτου της Accolade μας συντρόφειπε περισσότερο από δέκα χρόνια (από την ηρωική εποχή της Amiga) και μας πρόσφερε την ευκαιρία να οδηγούσαμε μερικά από τα καλύτερα αυτοκίνητα του κόσμου. Η ανακοίνωση λοιπόν του νέμπτου κατά σειρά Test Drive αποτέλεσε ιδιαίτερα ευχάριστη είδηση.

Βεβαίως πλέον ο ανταγωνισμός είναι πολύ σκληρός και η καινούρια έκδοση θα πρέπει να είναι πράγματι ξεχωριστή, αφού το Gran Turismo

δεν αστεϊεύεται. Και όντως αυτό συμβαίνει. Σύμφωνα με όσα έχουμε μάθει μέχρι τώρα, η Accolade έχει πολλούς λόγους να είναι αισιόδοξη για την πορεία του Test Drive 5. Ο πρώτος λόγος έχει να κάνει με τα γραφικά του. Το παιχνίδι θα τρέχει στην υψηλή ανάλυση του PlayStation, αλλά η ταχύτητά του δεν θα πέφτει κάτω από τα 30 frames το δευτερόλεπτο. Χάρη σε μια τεχνική που η Accolade ονομάζει MultiDynamic Environment Mapping, οι σκιάσεις και οι φωτισμοί του παιχνιδιού θα διαφοροποιούνται ανάλογα με το περιβάλλον, προσδίδοντας έτσι ακόμη μια νότα ρεαλισμού. Επίσης, όλες οι πίστες θα έχουν πολλαπλές εναλλακτικές διαδρομές, που θα επιτρέπουν στον παίκτη να κόψει δρόμο και να περιπλανηθεί στα

## TOP TEN

Ας δούμε για άλλον ένα μήνα πώς έχουν διαμορφωθεί οι προτιμήσεις σας για τα παιχνίδια που δεν αφήνετε στιγμή να "ξεκουραστούν". Επίσης θα δείτε τις δικές μας προτιμήσεις καθώς και τη λίστα των παιχνιδιών που περιμένουμε με ανοικτές αγκάλες. Μην ξεχνάτε να μας στέλνετε τις επιλογές σας, για να διαμορφώνετε με τον πιο αντιπροσωπευτικό τρόπο το δικό σας "Top Ten".

### ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1. Resident Evil 2	PSX
2. Tekken 3	PSX
3. Gran Turismo	PSX
4. Final Fantasy VII	PSX
5. ISS Pro 64	N64
6. Quake	N64
7. Tomb Raider 2	PSX
8. Goldeneye	N64
9. Duke Nukem 3D	SAT
10. Panzer Dragoon Saga	SAT

### PIXEL N.G.

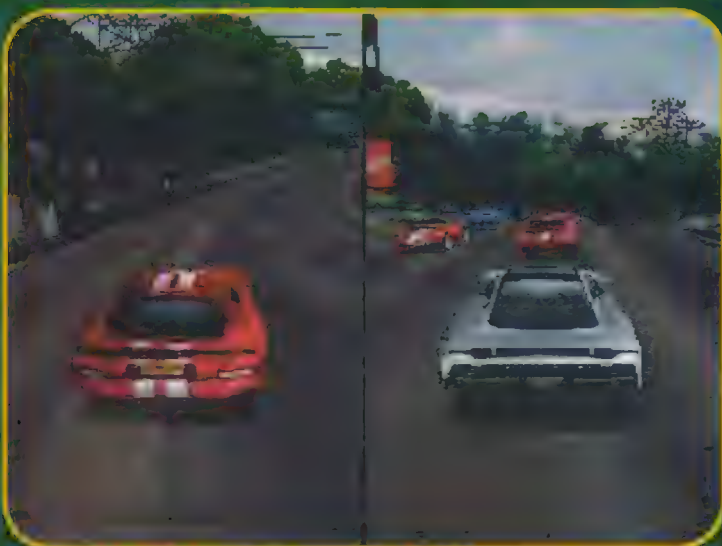
1. Resident Evil 2	PSX
2. Total NBA 98	PSX
3. Forsaken	N64
4. Kobe Bryant NBA Courtside	N64
5. Gran Turismo	PSX
6. World Cup 98	PSX
7. House of the Dead	SAT
8. Tekken 3	PSX
9. Panzer Dragoon Saga	SAT
10. World League Soccer	PSX

### MOST WANTED

1. Turok 2	N64
2. Zelda 64	N64
3. Abe's Exoddus	PSX
4. Mortal Kombat 4	PSX
5. Quake 2	N64
6. ISS Pro 98	N64
7. Crash Bandicoot 3	PSX
8. F-Zero X	PSX
9. Parasite Eve	PSX
10. Time Crisis 2	PSX

βουνά και τα λαγκάδια. Συνολικά το παιχνίδι θα διαθέτει 17 πίστες, οι οποίες θα βρίσκονται σε διάφορα μέρη του κόσμου, όπως η Χονολουλού, η Μόσχα και το Τόκιο. Ένα άλλο χαρακτηριστικό της νέας έκδοσης του Test Drive είναι η δυνατότητα για split screen αγώνες δύο παικτών, ενώ, όπως έχουμε συνηθίσει και στα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, στη διάθεση του παίκτη θα βρίσκεται μια τεράστια ποικιλία εντυπωσιακών αυτοκινήτων. Αν λοιπόν πάντα

ονειρευόσασταν να οδηγήσετε μια Aston Martin Vantage, μια Jaguar XKR ή ακόμα 26 υπεραυτοκίνητα, τότε το όνειρό σας σύντομα θα γίνει πραγματικότητα.



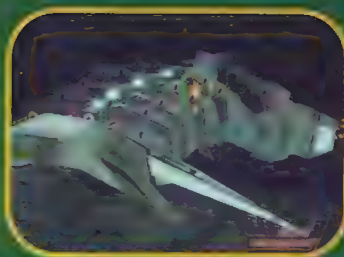
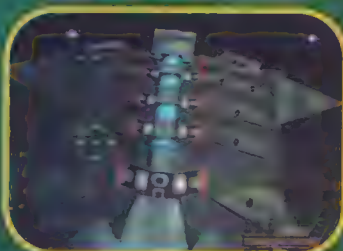


# Knife Edge



**To Knife Edge** είναι ένας από τους σημαντικότερους νέους τίτλους της Kemco για το N64. Σύμφωνα με την υπόθεση (δυστυχώς όλα τα παιχνίδια πρέπει να έχουν υπόθεση), μυστηριώδεις δυνάμεις έχουν καταλάβει τις αποικίες της Γης στον Άρη. Η απάντηση της ηγεσίας του πλανήτη μας ήρθε με τη συγκρότηση μιας αποστολής για την εκτίμηση της κατάστασης και την ανάκτηση των αποικιών. Με το που φτάνει το διαστημόπλοιο της αποστολής στον Άρη, δέχεται επίθεση από σμήνη εχθρικών σκαφών. Κάπου σε αυτό το σημείο ξεκινά το gameplay.

Η απεικόνιση της δράσης γίνεται υπό οπτική γωνία πρώτου προσώπου. Ο παίκτης (εσείς, ντε) κατευθύνει έναν στόχο πάνω στην οθόνη και πυροβολεί οποιον αντίπαλο βρει μπροστά του - και να είστε σίγουροι ότι θα βρει πολλούς.



Αντίθετα με παιχνίδια στο στιλ του Star Fox, το σκάφος του παίκτη συνεχώς κινείται προς τα εμπρός, έτσι η κάμερα δεν μένει στάθερη. Η κίνηση αυτή γίνεται αυτόματα, χωρίς να επιτρέπονται παρεκκλίσεις από την προσχεδιασμένη πορεία του σκάφους. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν πολλές επιλογές για εναλλακτικές διαδρομές, ενώ οι σχηματισμοί των εχθρικών σκαφών, η ποικιλία των όπλων και το πλήθος των αντιπάλων



δεν σας αφήσουν να βαρεθείτε. Το Knife Edge δείχνει πολύ ελπιδοφόρο, αλλά μέχρι στιγμής υποστηρίζει μόνο το κλασικό χειριστήριο του N64 και όχι κάποιο light gun, που θα αναδείκνυε ακόμα περισσότερο το gameplay του. Πάντως το παιχνίδι αναμένεται το χειμώνα, οπότε στο διαστημα που μεσολαβεί η Kemco έχει κάθε περιθώριο να διορθώσει όλες τις πιθανές ατέλειες και παραλείψεις.

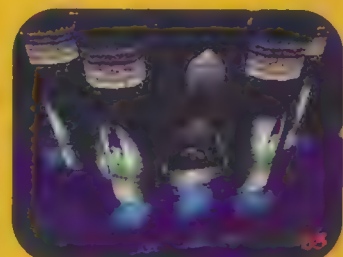
## PIG

**Η Team 17** είναι αγγλική εταιρία, υπεύθυνη για μερικά από τα καλύτερα και εντυπωσιακότερα παιχνίδια της Amiga. Ακόμα και σήμερα, αν συναντήσετε έναν φανατικό χρήστη Amiga και του ψελλίσετε τις λέξεις "Team 17", το πιθανότερο είναι να του



χαρακτηριστικά. Έτσι, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το PIG θα κινείται με 25 frames το δευτερόλεπτο στην PAL έκδοση (με 30 στην NTSC έκδοση), θα διαθέτει full gouraud shading και mip mapping, θα περιλαμβάνει σύστημα γρήγορου φορτώματος για τους ανυπόμονους και θα χρησιμοποιεί ειδικές τεχνικές συμπίεσης, που θα επιτρέπουν πίστες τεράστιες σε μέγεθος. Επίσης το παιχνίδι θα προσφέρει πλήρη ελευθερία κινήσεων στους χώρους του, θα έχει μη γραμμικό gameplay, θα περιλαμβάνει περισσότερα από πενήντα διαφορετικά εχθρικά (αλλά και φιλικά)

προκαλέσετε ρίγη συγκίνησης. Αντίθετα, η εταιρία δεν είχε μέχρι σήμερα δημιουργήσει κάποια αίσθηση στο χώρο των κονσολών. Αυτή η κατάσταση δεν πρόκειται να διατηρηθεί, τουλάχιστον για τους φίλους του PlayStation, αφού η Team 17 ετοιμάζει το Private Investigator George, ή αλλιώς PIG. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο platform με αρκετά ενδιαφέροντα

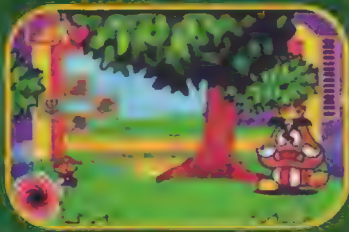


πλάσματα και θα ενσωματώνει στη δράση πολλούς γρίφους. Όπως φαίνεται, η Team 17 θα ανταποκριθεί στο ιστορικό όνομά της και θα δημιουργήσει μια μεγάλη επιτυχία και στις κονσόλες. Δεν έχουμε παρά να κάνουμε υπομονή, μέχρι να έχουμε το PIG στα χέρια μας.



# Super Mario RPG 2

**Η επόμενη** εμφάνιση του Mario στο N64 είναι ένα μικρό μυστήριο, στο οποίο μόλις πρόσφατα άρχισε να πέφτει φως. Όπως βλέπετε στις εικόνες, το παιχνίδι έχει ιδιαίτερα απλοϊκά γραφικά, σε σημείο που να θυμίζει παλαιότερες εποχές. Βέβαια οι άνθρωποι της Nintendo έχουν υποσχεθεί ότι το Super Mario RPG 2 θα αναμειγνύει διαδιάστατα sprites με τρισδιάστατα backgrounds, στο επίπεδο των δυνατοτήτων του N64. Πέραν αυτού, σύμφωνα με άλλες λεπτομέρειες που έγιναν γνωστές, οι σύντροφοι του Mario στο παιχνίδι θα πολεμούν μόνοι τους, χωρίς να δειχνόμαστε ενόψει από τον παίκτη. Το όλο gameplay θα απευθύνεται κυρίως σε νεοεισελθόντες στο χώρο των RPGs, αλλά τίποτε περισσότερο δεν είναι γνωστό. Αλλωστε το παιχνίδι



θα αργήσει να έρδει κοντά μας, αφού μέχρι στιγμής δεν έχει γίνει γνωστή κάποια ημερομηνία κυκλοφορίας.

# Moto Racer 2



**Η Electronic Arts** και η Delphine Software δουλεύουν σκληρά για να φέρουν το Σεπτέμβρη στο PlayStation το Moto Racer 2. Δεν χρειάζεται και πολλή φαντασία για να καταλάβετε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι μοτοσικλετών. Το πρώτο Moto Racer ήταν ένα πολύ απλό, γρήγορο και διασκεδαστικό παιχνίδι, που δεν σκότιζε τον παίκτη με ζητήματα ρεαλισμού. Απλώς παίρνατε μια μοτοσικλέτα και τρέχατε με αυτή σαν τρελοί, μέχρι να φτάσετε στο τέρμα. Αν κατά τη διάρκεια της διαδρομής πέφτατε με 200 χλμ./ώρα σε κάποια καλόνια, κανένα πρόβλημα: Σηκώνόσασταν σαν κυριοί, ανεβαινате στη μηχανή και πάλι στη τρελή στροφή. Αυτό πρόκειται να αλλάξει στο δεύτερο παιχνίδι της σειράς χάρη στο Sim mode, που θα σας επιτρέπει να αγωνιστείτε με πιο ρεαλιστικές παραμέτρους, οι οποίες δεν θα συγχωρούν τα λάθη. Φυσικά, αν αναπολείτε το πρώτο Moto Racer, ουδέν πρόβλημα: Απλώς επιλέγετε το Arcade mode και διασκεδάζετε με τις ώρες. Μια άλλη πολύ σημαντική προσθήκη είναι αυτή του game editor, ο οποίος επιτρέπει στον παίκτη να δημιουργήσει καινούριες πίστες ή να διαφοροποιήσει τις υπάρχουσες, για να τις φέρει στο μέτρο του. Πολύ χρήσιμη είναι η δυνατότητα καταχώρισης έως και 56 πιστών σε μία memory card, ώστε να μπορείτε να εντυπωσιάσετε τους φίλους σας με το δημιουργικό ταλέντο σας. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι θα διαθέτει πίστες με ρεαλιστικές καιρικές συνθήκες, 8 διαφορετικές μοτοσικλέτες, 4 διαφορετικές

κάμερες, ενώ θα κρύβει πολλά μυστικά για όσους θέλουν το... ξεκοκαλίσουν. Επίσης, παρ' ότι τίποτε δεν είναι σίγουρο αυτή τη στιγμή, η Delphine δουλεύει πυρετωδώς για να εφοδιάσει το Moto Racer 2 με multiplayer δυνατότητες (σε Split Screen mode). Όλα αυτά ακούγονται πολύ ενδιαφέροντα, και δεν έχουμε παρά να περιμένουμε το προσεχές φθινόπωρο για να τα δούμε στην πράξη.



## Streak

**Μετά τη** μανία που είχε πιάσει τις εταιρίες με τα παιχνίδια ski και snowboard, νέα μόδα έρχεται στο προσκήνιο: τα ιπτάμενα skateboards. Τον προηγούμενο μήνα είχαμε δει το Reboot και, ενώ περιμένουμε το Airboard, η GT Interactive ανακοίνωσε το Streak. Σύμφωνα με τη SingleTrac, την ομάδα που αναπτύσσει το παιχνίδι, οι παίκτες θα καβαλάνε τα "GETBlades" τους και θα κινούνται με δαιμονιώδεις ταχύτητες μέσα σε 13 διαφορετικές πίστες. Οι δημιουργοί του Streak έχουν δώσει έμφαση, σύμφωνα με τις δηλώσεις τους τουλάχιστον, στο σχεδιασμό των συγκεκριμένων πιστών και στην αλληλεπίδραση των παικτών με το περιβάλλον. Επίσης το παιχνίδι θα υποστηρίζει και ταυτόχρονο παίξιμο τεσσάρων παικτών, ενώ ο μηχανισμός απεικόνισης που θα χρησιμοποιεί (3D engine επί το ελληνικότερον) θα τρέχει με ταχύτητα 30 fps και θα επεξεργάζεται στο ίδιο χρονικό διάστημα 30.000 textured, lit, gouraud-shaded πολύγωνα. Το παιχνιδάκι θα είναι κοντά μας κατά το φθινόπωρο, οπότε και θα επανέλθουμε.



Γιά γρήγορη, ασφαλή και οικονομική  
πρόσβαση στο Internet

**GROOVYNET**

...the best Internet service you can get.



**Dial-up services**  
**Hardware & Software Server Hosting**  
**Web development**

**Συνδρομές Dial-Up χρηστών.**

Dynamic PPP - 33.600 ως 115.200 full compression - maximum connection (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο e-mail, μεταφορά δεδομένων, ftp, αντληση πληροφοριών μέσω του world wide web και περιοχές συζητήσεων, news groups)

- i) 3μηνια συνδρομή κόστους 16.000 δρχ
- ii) 6μηνια συνδρομή κόστους 28.000 δρχ
- iii) Ετήσια συνδρομή κόστους 50.000 δρχ
- iv) 200 ώρες κόστος 14.500 δρχ.

3μηνια συνδρομή στην music Library, κόστος 3.000 δρχ  
6μηνια συνδρομή στην music Library, κόστος 5.000 δρχ  
Ετήσια συνδρομή στην music Library, κόστος 8.000 δρχ

**Εταιρική Συνδρομή Dial-Up (3 χρήστες - user-id's)**

- i) Ετήσια συνδρομή «Compact» κόστους 120.000 δρχ.  
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, και χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας, χωρίς δικαίωμα διαφήμισης ή εταιρικής προβολής.
- ii) Ετήσια συνδρομή «Maxima» κόστους 200.000 δρχ.

Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας από τα οποία το 1 MB μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εταιρική προβολή και διαφήμιση της εταιρίας.



HERNIMOCREATIVE



[www.groovy.gr](http://www.groovy.gr)

Πληροφορίες : 6134444



δέμα

Electronic Entertainment Expo

PIXEL next generation

Του Αγγελου Μενεχμή

26



# E3

## ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO







...Ή, ΑΝ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ, Η ΣΥΝΕΛΕΥΣΗ ΚΟΡΥΦΗΣ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΣΤΗΝ ΑΤΛΑΝΤΑ ΤΩΝ ΗΝΩΜΕΝΩΝ ΠΟΛΙΤΕΙΩΝ  
ΕΛΑΒΕ ΧΩΡΑ ΦΕΤΟΣ ΙΣΩΣ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΣΤΟ  
ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEOGAMES. ΕΜΕΙΣ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΟΥΜΕ ΤΑ  
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ. ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΥΓΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΑΛΙΑ ΣΑΣ...







**Ο**λόκληρη ήπειρο είχαν στη διάθεσή τους, στην Ατλάντα πήγαν και κόλλησαν... Καύσωνας, υγρασία και γενικότερα στη μέση του πουθενά. Τι να πει κανείς; Όπως και να 'χει, η Electronic Entertainment Expo (γνωστή χάριν συντομίας ως E3) είναι κατά παράδοση ένα από τα σημαντικότερα συμβάντα κάθε χρονιάς στον κόσμο των παιχνιδιών. Εκεί πάντα μία ή περισσότερες μεγάλες εταιρίες θα σκάσουν μύτη με κάποια σπουδαία ανακοίνωση ή ένα νέο μηχανήμα ή το παιχνίδι που θα παίζουν όλοι για τον επόμενο χρόνο. Σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα οι εταιρίες περιμένουν επίτηδες να έρδει ο καιρός κάποιας έκθεσης σαν κι αυτή, προκειμένου να δείξουν κάτι νέο που προορίζουν για... υψηλές θέσεις στην αγορά. Τρανό παράδειγμα αποτελεί το Dreamcast της Sega. Υπήρχαν πολύ δυνατές φήμες ότι οι αντιπροσωπίες είχαν κληθεί να το δουν από κοντά από τα μέσα Φεβρουαρίου. Κανείς όμως έξω από αυτό τον



Frosty's Revenge '99

κλειστό κύκλο δεν ήξερε καν τι χρώμα είχε το κουτί του μηχανήματος μέχρι να κάνει την εμφάνισή του στην E3. Αλλωστε και το 64DD για το Nintendo 64 σε έκδοση έκανε πρεμιέρα (Tokyo Game Show). Οντως κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει ότι η Sega έκανε τα πιο δυνατά "κύματα". Όμως σε καμία περίπτωση δεν ήταν η μόνη. Πολύ δυνατές παρουσίες είχαν φυσικά και τα Nintendo 64 και PlayStation. Βέβαια εδώ να κάνουμε μία παρένθεση και να γράψουμε ότι κανένας εκδότης δεν βασίστηκε απλά στα χαρίσματα του εκθέματός του για να τραβήξει κόσμο. Η όλη υπόθεση έμοιαζε πολύ με έκδοση αυτοκινήτου, ειδικά από την άποψη των απίστευτων γυναικών που βρίσκονταν στα περισσότερα περίπτερα. Αντε τώρα να συγκεντρωθείς να βρεις κανένα demo του Zelda, έχοντας μία σωσία της Μπριγκίτε Νίλσεν να σου εξηγήει το πώς βγαίνουν ωραία χρώματα στην οθόνη... Επί του έργου όμως! Πράγματι, αν έπρεπε να διαλέξω κάτι άλλο να συνδέσω με την έκδοση πέρα από το Dreamcast, θα επέλεγα οπωσδήποτε την παρουσία του Zelda ως μορφή... ορεκτικού, καθώς και μια ατμόσφαιρα πρόωρου θανάτου για το 64DD. Από τη μία, λοιπόν, είχαμε το παιχνίδι που αρχικά προοριζόταν να στρώσει το δρόμο για το 64DD. Πρόσφατα όμως άλλαξε πορεία και τώρα θα βγει σε cartridge, μάλιστα το μεγαλύτερο σε χωρητικότητα που έχει κυκλοφορήσει. Από την άλλη, όμως, είχαμε τον πρόεδρο της Nintendo of America Howard Lincoln να ομολογεί ότι όχι μόνο δεν ξέρει πότε θα βγει το 64DD στην Αμερική, αλλά δεν είναι καν σίγουρος ότι θα βγει κάποτε. Ταυτόχρονα μαθαίνουμε ότι ο ίδιος καλός κύριος αρχίζει και υποδεικνύει σε παραγωγούς παιχνιδιών να... μη σπαταλάνε τζάμπα τα λεφτά τους αναπτύσσοντας τίτλους για 64DD και να προτιμήσουν τα κλασικά cartridges. Αν τα πράγματα είναι τόσο άσχημα για τις



Frosty's Revenge '99

## ΖΕΛΔΑ: ΘΕΑΤΗΡΙΑ ΟΙ ΤΗΝ

**Τ**Ο ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕΤΑ ΤΗ ΔΕΡΑ ΕΚΔΕΙΞΕ ΑΥΤΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΤΑ ΑΣΤΕΙΑ ΤΟΥ. ΕΤΕΙ ΜΕΤΑΤΥ ΑΛΛΟΝ ΚΛΕΙΣΕΡΑΝΕ ΕΝ ΔΩΤΗΕ ΚΟΜΑΤΙΑ ΤΗΣ ΟΥΑΓΟΡΗΣ. ΕΤΙΝΕ ΜΑΘΑΙΝΕ ΚΟΙΤΕΛΟΝ ΤΗΝ ΥΠΕΡΕΘΗ. ΑΝΑΓΕΤΕ ΑΝΤΩΝ...

ΠΗΝ ΑΠΟ ΤΟΥ ΚΑΘΩ, ΠΡΟΠΩ Ο ΓΑΝΚΗ ΚΑΝΕΙ ΤΟ ΤΡΙΦΟΡΟ ΚΑΙ ΑΠΛΑΓΕΙ ΤΗ ΖΕΛΔΑ, ΕΝΑΣ ΑΤΡΟΜΗΤΟΣ ΠΟΛΕΜΗΤΗΣ ΣΤΟΝ ΔΕΣΜΟ ΤΟΥ ΝΥΜΛΕ. Ο ΟΡΘΟΣ ΑΣΤΕΡΑΣ ΛΟΚ, ΦΟΥΣΕ ΑΥΤΟ ΤΡΙΜ ΤΗΝ "AGE OF EXCELLENCE" ΠΛΑΤΑ ΜΑΞΕ ΜΟΥΝ. ΚΑΤΑ ΠΑΡΑΔΕΣΗ ΤΗΣ ΕΥΚΛΕΙΔΟΥ, ΤΗΣ



ΔΕΙΧΘΕΝΤΙΑΣ ΕΚΕΙΝΗ, ΕΝΑΣ ΝΕΟΣ ΕΛΛΗΝΕΣ ΚΑΝΕΙ ΟΥΛΕΛΕ, ΠΩΣΤΗ Η ΜΕΡΑΙΑ, ΤΟΥ ΕΛ ΣΙΝΕΝ ΣΤΟ ΕΛΑΙ ΤΟΥ, ΟΑ ΤΟΝ ΠΡΟΕΔΡΟ ΚΑΙ ΟΑ ΤΟΝ ΚΑΡΟΛΑΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΤΡΙΦΟΡΗ ΣΩΗ ΤΟΥ. ΚΑΘΩΣ ΑΝΤΩΝ Ο ΛΟΚ ΜΕΣΕΙΣ ΤΟ ΕΛΕΣ, ΑΝΑΚΑΛΥΦΩ ΟΤΙ ΕΝΑ ΠΕΡΛΕ ΕΙΒΕ ΑΙΜΑΛΑΙΣΤΗΣ ΜΙΑ ΤΕΤΟΙΑ ΜΕΡΑΙΑ. ΟΥΤΩΣ ΠΕΡΛΑΙΟΣ ΑΝΤΩΝ, Ο ΛΟΚ ΕΥΕΤΕΙ ΝΑ ΙΣΙΕΙ ΤΗ ΜΕΡΑΙΑ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΜΟΚΑΛΕΣ ΤΗΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΦΕΡΕ ΝΑ ΜΗΝΤΟΙ ΤΟ ΤΕΡΑΤ. ΔΥΣΤΕΡΕΣ ΟΥΩΣ Η ΜΕΡΑΙΑ ΤΡΙΝΑΤΙΣΤΗΣ ΒΑΝΑΙΣΜΑ. ΠΡΟΤΕΡ ΠΟΒΑΝΕΙ Η ΜΕΡΑΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΥΣΗΣ ΤΟΝ ΛΟΚ ΝΑ ΜΗΝ ΕΥΣΤΡΩΕΙ ΣΤΟΝ

ΓΑΝΚΗΟΟΥ, ΝΑΙΛΙΣ ΤΟΝ ΚΑΘΩΤΟΝ, ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΣΤΗΝ ΚΑΤΟΧΗ ΤΟΥ ΤΟ ΤΡΙΦΟΡΟ ΚΑΙ ΤΟΝ ΣΤΗΝΟΤΕΡΕ ΝΑ ΜΑΤΟΙ ΝΑ ΕΡΕΙ ΟΥΑΝ ΤΟΒΟ ΔΥΤΡΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑΤΙΚΗ ΠΕΤΡΑ ΤΟΥ, ΤΑΙΤΟΕΡΟΝΑ ΟΥΩΣ, Ο ΓΑΝΚΗΟΟΥ ΕΥΕΙΣ ΚΑΤΑ ΚΑΘΟΣ ΣΤΑ ΜΑΞΕ ΜΟΥΝ ΚΑΙ ΠΑΝΤΙΑΣ ΤΟ ΜΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΟΠΩΣ ΦΥΛΑΓΡΑΝ ΤΟ ΤΡΙΦΟΡΟ. Ο ΛΟΚ ΕΥΕΙΣ ΤΟ ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΝΥΜΛΕ ΝΑ ΒΟΗΘΕΙ. Η ΠΡΟΕΙΔΕΙΑ ΖΕΛΔΑ ΠΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΧΡΕΥΟΝΑ ΤΟΥ ΤΡΙΦΟΡΟ, ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΣΕΣΤΩΝ ΧΡΕΥΟΝΤΕΙ 3 ΜΑΧΕΙΣ ΠΕΤΡΕΣ. ΕΤΕΙ Η ΠΕΡΕΙΕΙΑ ΑΡΝΕΙΣ...

ΑΥΤΟ ΤΟΥ ΕΙΔΑΜΕ ΣΤΗΝ Ε3 ΑΠΕΛΕΙ ΑΝΘΩΣ ΚΑΝΟΥΝ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΕΡΩΤΕΙ, ΑΛΛΑ ΠΑΝΤΙΑΣ ΤΟΝ ΠΕΛΟΣ ΑΥΤΟΥ. ΣΕ ΕΛΕΙΣ ΜΕ ΤΗ ΔΕΜΑ ΤΟΝ ΕΙΒΕ ΕΚΕΙ ΤΟΝ ΠΕΡΕΙΕΜΕΝΟ ΝΟΜΕΜΕΝΟ, ΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΕΙΣ ΚΑΛΑΔΕΣ ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΑΝΘΩΣ ΣΥΝΤΑΡΑΤΕΙΣ.

ΚΥΡΙΟΣ ΕΙΔΑΜΕ ΑΥΤΩΣ ΚΕΙΜΕΝΟ, ΜΕΡΑΙΣ ΙΚΗΝΕΙ ΣΕ ΣΤΙΑ ΒΕΣΩΝΤ ΕΥΗ, ΚΑΙ ΡΕΩΜΟΤΕΡΑ ΜΕΡΙΚΕΣ ΚΑΡΑΤΑΙΕΣ ΟΥΩΣ Ο ΛΟΚ ΤΡΙΤΥΡΑ ΜΕΤΑ ΣΕ ΡΟΚΕΙΣ ΤΟΥ ΑΙΤΙΠΡΟΕΙΔΕΤΟΝΤΕΣ ΑΠΟ ΕΙΩΝΕΣ ΑΝΤΙ ΓΙΑ ΡΟΜΤΟΝΑ. ΜΕ ΑΥΤΕΣ ΜΕΤΕΙΣ, ΔΕΝ ΕΙΔΑΜΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΛΑ, ΟΤΙ ΒΑΡΥΣΙΑΣΤΗΚΕ ΟΑΥΤΕΣ ΚΤΑΝ ΤΟΥΝ. ΕΥΑΝΕΣ ΡΟΙΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΤΡΙΟΚΑΝΟΝΑΙ ΜΟΝΩ ΣΕ 1-2 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΙ ΟΥΤΡΟΝ ΣΕ SUPER-EXTRA ACCELERATED (FREN-ENG TENDO-BOOSTED FC (ΑΚΑΜΟΝΙΟ ΜΕΛΕΜΕΝΑ, ΔΕΝ ΣΥΝΑΜΕΤΕΙ ΕΥΩΜΑ ΣΤΗΝ ΤΡΙΤΕΡΕΑΝ, ΔΕΝ ΕΥΕΙΣ ΚΑΜΕΙ ΔΥΜΕΙΣ ΝΑ ΑΥΤΩΑΙΣΤΕ ΜΑΤΙ ΤΟΥ).







Freestyle Boardin' 99

ΗΠΑ, φανταστείτε πόσο σκοντάφτει το μηχάνημα για να φτάσει και στην ταλαίπωρη Ευρώπη (για Ελλάδα δεν κάνω καν λόγο, μην τσαντιστεί κανείς και αρχίσει να μας δέρνει...).

Σε άλλη νότα, ας εξετάσουμε λίγο και το PlayStation. Θα μπορούσε να ισχυριστεί κάποιος ότι το μηχάνημα έχει αρχίσει να γίνεται ελαφρά βαρετό, καθώς οι προγραμματιστές που βγάζουν τα παιχνίδια δείχνουν κάποια σημάδια κορεσμού.

Το πιο δυνατό έκθεμα για τη συγκεκριμένη πλατφόρμα ήταν αναμφίβολα το Metal Gear Solid. Παραδόξως, η πλειονότητα των άλλων τίτλων ήταν αποτυχημένες απομιμήσεις αυτού ή κάποια μέτρια και άσημα beat 'em up. Το κεντρικό αστέρι όμως έδειχνε ακόμη να λάμπει και φυσικά να ξεχωρίζει από όλα τα άλλα. Αλλά δυστυχώς, παρ' ότι το Metal Gear Solid έδειχνε φοβερό, το demo που έτρεχε στην Ε3 ήταν σχετικά το ίδιο με εκείνο που έτρεχε τον Φεβρουάριο στο Tokyo Game Show. Τι να κάνουμε; Μάλλον θα μας τρέξουν πολύ, προτού δούμε κάτι πράγματι φρέσκο... Πάντως η Sony σίγουρα έχει μεγάλα σχέδια για αυτό τον τίτλο, καθώς παραδέχεται ότι σκοπεύει να ρίξει απλόχερα εκατομμύρια δολαρίων για την προώθηση του παιχνιδιού. Εξάλλου το περιπτερό όπου έδειχνε τα κάλλη του παιχνιδιού η "μαμά" Κοπαμί ήταν στημένο από την αρχή μέχρι το τέλος έτσι ώστε να εγκλιματίζεται άμεσα όποιος πέραγε από εκεί. Ετσι ήρθαμε αντιμέτωποι με πράγματα όπως μία τεράστια οδόνη όπου... έκοβε βόλτες το λογότυπο του πολυσυζητημένου παιχνιδιού, καθώς και με τους συνήδεις υπόπτους στη μορφή των προαναφερθεισών απίστευτων γυναικών, αυτή τη φορά φορώντας παραλλαγή. Τρέχα γύρευε...

Ενας άλλος τίτλος που έκανε καλή εντύπωση, αν και δεν γινόταν πανικός κοντά του, ήταν ένα απλό και ταπεινό κομμάτι για snowboarding από την Carcom. Το παιχνίδι λέγεται Freestyle Boardin' 99. Κατασκευασμένο από την



NBA Live 99



### Madden 99 - Το κελ "μενού" του Electronic Arts

ΣΕ ΓΕΝΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΕΠΙΣΤΟΙΧΕΙ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΜΕΤΕΞΕΙΝ ΤΗΣ ACCLAIM ΚΑΙ ΤΗΣ ELECTRONIC ΑΥΤΕΣ ΠΩΝ ΤΥΡΜΕ ΔΕΡΤΙ ΜΑΛΛΟΝ ΔΕΙΧΝΕΙ ΣΤΙΣ ΒΑ ΟΥΤΑΡΕΙ. Η ΕΑ SPORTS ΣΥΣΤΑΘΗ ΑΡΧΙΣΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΜΑΧΗΝ ΓΙΑ ΝΑ ΒΓΑΞΕΙ... ΤΟ ΒΥ. ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΗΤΑΝ ΝΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΙ ΝΑ ΠΑΡΟΤΕΙΛΑΙ ΜΙΑ ΝΕΑ, ΣΥΣΤΑΜΑΤΑΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, Η ΟΠΟΙΑ ΑΠΟΔΕΙΧΕΙ ΤΥΠΙΚΗ ΔΕΥΤΕΡΟΜΕΡΕΙΑ ΚΑΙ ΚΑΘΕΣ ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ ΣΕ ΤΥΠΙΚΗ ΕΚΔΕΙΞΗ, ΣΠΟΙΛΕΙΟ ΠΟΥ ΜΑΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΓΙΑ ΝΑ

ΚΑΤΑΒΕΙ ΤΟ ΕΥΡΕΚΟ ΜFL ΟΥΔΕΝΟΜΕΣ ΣΥΝ. ΑΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΙΔΙ ΝΑ ΕΚΚΛΟΦΟΝΕΙ ΣΕ ΚΑΙΦΩΝΕΣ ΠΛΑΙΣΙΟΜΕΣ, Η ΠΩ ΕΙΣΑΓΕΡΟΝΤΑ ΔΕΙΧΝΕΙ ΝΑ ΕΙΣΑΓΕΡΤΗ ΤΟΥ ΝΙΝΤΕΝΔΟ ΩΑ, ΣΑΔ ΩΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΑΝΑ ΣΤΙΝ ΟΥΥ ΩΑ ΔΕΓΕΤΑΙ ΕΚΕΙΝΕ ΚΑΙ ΝΑ ΟΥΜΩΝΕΙ ΓΙΑ ΚΙΛΙΣ ΚΥΡΟΣ ΑΠΟ



ΓΡΑΦΜΑΤΑ. ΚΑΤΑΜΕΡΩ, Η ΕΙΣΟΔΗΝ ΣΤΗ ΝΑ ΔΕΙΝΕ ΤΟ ΠΑΙΧΙΔΙ ΣΕΙΣ ΝΑ ΚΙΝΑΙ ΑΠΟ ΜΑΚΕΣΟΝ, ΔΕΙΧΕ Η ΜΗΧΑΝΗ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ ΚΑΘΕΣ ΥΠΕΡΒΟΛΕΣ ΣΤΗ ΡΩΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΙΔΙΟΥ, ΤΟ ΑΛΛΟ ΣΤΥΛΙΑΝ ΤΟΣ ΝΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΝΑ ΚΙΝΑΙ ΤΟ ΟΥΙ-ΒΥΤΤΕΝ ΜΟΡΕ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΕΝΗ ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ ΒΑΔΙΚΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΥΧΟΝΤΗ ΤΗ ΣΩΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΙΔΙ. ΜΑΛΚΑ ΑΝ ΠΡΟΝΑΙΤΑΙ ΓΙΑ ΠΟΛΗ ΜΕΤΗΣ ΚΑΙΕΙΛΑΤ, ΑΠΑΡΑΘΕΙΝΑΤΕ ΤΟ ΣΧΗΜΑ ΠΛΗΡΗ ΠΟΛΗ (ΣΕ ΒΑΘΜΟ ΚΑΘΟΡΤΗΝΑΡΟΣ, ΚΑΤΑ ΤΟΥΣ ΠΙΟ- "ΚΕΝΗΟΝΕΚΤ" ΠΑΙΧΙΔΙ...).



Metal Gear Solid

Pony Canyon της Ιαπωνίας, πρόκειται για άλλο ένα κομμάτι άσημου κατασκευαστή που βγάζει στον αέρα η Carcom. Αποτελούμενο από οκτώ πίστες, που συμπεριλαμβάνουν κάτι πολύ περίεργες κατηφόρες, το παιχνίδι βασίζεται σε μία πολύ "φρέσκια" μηχανή βαρύτητας, σχεδιασμένη για πιο ρεαλιστικό χειρισμό της σανίδας και για την εκτέλεση επιδεικτικών ελιγμών (με μία λέξη τα γνωστά κολπάκια...). Επιπλέον υπάρχουν προς επιλογή πέντε διαφορετικοί αθλητές, περισσότερα από πενήντα διαδέσιμα κόλπα και η δυνατότητα αναβάδμισης του εκάστοτε παίκτη μέσω της συμμετοχής του σε πρωτάθλημα. Από οπτικής άποψης, το παιχνίδι αυτό είχε απλά καλές ταχύτητες (δεν μας "έστειλε" ακριβώς αλλά δεν έχει και προβλήματα) καθώς και πολύ λεπτομερές περιβάλλον, γεμάτο σπίτια, δέντρα και γέφυρες. Αναμένονται σαφώς κι άλλες βελτιώσεις στο συγκεκριμένο τομέα, με σκοπό τη βελτιστοποίηση π.χ. μερικών εφέ όπως το πέταγμα του χιονιού. Σαν να μη μας έφταναν αυτά, ένα άλλο πολύ καλό παιχνίδι αποκτά διάδοχο. Αναφέρομαι στο Abe's







Odyssey, που τώρα γνωρίζει και συνέχεια ονόματι Oddworld: Abe's Exoddus. Λέτε και είναι συνέχεια του "Φονικού Οπλου", αυτή τη φορά έχουμε περισσότερα συναισθήματα, ισχυρότερες δυνάμεις και... "coming soon in a theatre near you". Άντε να δούμε και κάτι καινούριο πια...

Από την άλλη μεριά, το Dreamcast δεν ήταν ο πρωταγωνιστής της έκθεσης μόνο και μόνο επειδή δείχνει να βάζει τρομερή δύναμη στα χέρια των δημιουργών αλλά και γιατί τα πρώτα σημάδια αυτής της δύναμης ήταν εμφανή. Ως σύνολο, το καινούριο θαύμα της Sega λίγο θέλει για να τα βάλει στα ίσια με ηλεκτρονικά του επιπέδου του Model 3. Ό,τι υπήρχε στην έκθεση ήταν στη χειρότερη περίπτωση απλά εντυπωσιακό. Πρώτες γεύσεις αυτής της νέας δύναμης λοιπόν πήραμε με τη μορφή ενός κεφαλιού -πιστού ομοιώματος του προέδρου της Sega- να είναι "Βουτηγμένο" στη λεπτομέρεια, να φωτίζεται από πολύχρωμα φώτα και σε γενικές γραμμές να κάνει "ό,τι του κατέβει". Επίσης φάνηκε το πρώτο shoot'em up από την ίδια τη Sega. Το παιχνίδι λέγεται ότι βγάζει η Argonaut, η εταιρία που έβγαλε το LylatWars (Starfox 64). Παρ' ότι στην παρούσα μορφή του το παιχνίδι αξιοποιεί μόλις το 20% των δυνατοτήτων του μηχανήματος, καταφέρνει με



TWELVE TALES: CONKIER 64

μεγάλη άνεση να ξεπερνά οπτικά οποιοδήποτε παιχνίδι έχουμε δει μέχρι στιγμής σε κονσόλα. Ο καλύτερος τρόπος για να περιγραφεί είναι κάτι σαν μείγμα μεταξύ του Novastorm της Psygnosis και του Starfox 64. Η λεπτομέρεια που υπήρχε παντού εύκολα συγκρίνεται με ό,τι τελειότερο έχει βγει μέχρι τώρα για το Model 3 και συγκρίνεται μόνο με υψηλής ποιότητας επαγγελματικό video. Σε γενικές γραμμές, η δράση εξελίσσεται σε ένα -εμφανισιακά- οργανικό περιβάλλον. Υπήρχε πληθώρα τεράστιων κακών και απίστευτων εκρήξεων. Η κίνηση των εχθρών ήταν ιδιαίτερα ομαλή, κάτι που φαινόταν ιδιαίτερα σε έναν κακό που έμοιαζε με μέδουσα, ο οποίος όμως γέμιζε την οδόνη και γενικά έτρεχε σαν τρελός, καθώς ο παίκτης τον κυνηγούσε μέσα σε ένα φαράγγι.

Άξιο αναφοράς είναι επίσης το γεγονός ότι κατά τη διάρκεια της έκθεσης ανακοινώθηκαν τα ονόματα των πρώτων εταιριών που θα αποτελέσουν το αρχικό κύμα κρούσης για το Dreamcast με τα παιχνίδια που θα βγάλουν. Ετσι μάδαμε ότι έχουν ανακατευτεί οι: Acclaim, Midway, GT Interactive, Interplay και Microprose, οι οποίες ίσως πιο συγκεκριμένα αποτελούν το πρώτο αμερικανικό κύμα κρούσης. Οι υπεύθυνοι της Sega στις ΗΠΑ προβλέπουν ότι οι προαναφερθέντες κατασκευαστές θα έχουν περισσότερο από έναν χρόνο για να βγάλουν καλά παιχνίδια, κάτι όμως που εκ φύσεως πρέπει να αμφισβητείται.

### PERFECT DARK - Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ GOLDENEYE

Η Rare ετοιμάζεται να μας ταρακουνήσει και πάλι. Μία εταιρία που, παρόλο το ταλέντο που είναι προφανές πως διαθέτει, παραμένει 100% στο Nintendo 64 και δεν σηκώνει κουβέντα στο δέμα. Το Perfect Dark είναι φυσικά το επόμενο θαύμα από την ομάδα της εταιρίας που έβγαλε και το GoldenEye, ενώ επιδείχθηκε κεκλεισμένων των θυρών κατά τη διάρκεια της έκθεσης. Κατά τη



### F-Zero X

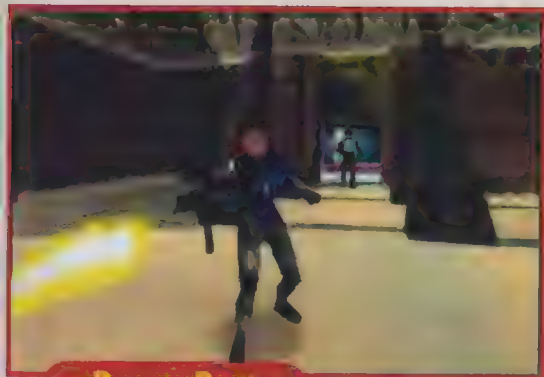
ΕΔΩ ΜΑΛΛΟΝ ΓΙΑ ΕΝΑ ΠΡΩΤΟ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΚΟΝΚΑΤ, ΤΟΥ ΟΠΕΙΟΥ Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ NINTENDO 64 ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΑΡΕΙΚΑ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΚΑΛΟΚΑΙΡΗΣ. ΟΠΤΕ ΑΥΤΟ ΕΚΔΕΛΛΑΧΘΗ ΜΑΛΙΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ ΤΟΥ ΠΑΡΟΙΣΙΑΣΤΗΚΕ, ΑΛΛΑ ΕΙΤΟ ΕΙΚΕΙ ΜΑΛΛΟΝ ΕΛΑΘ. ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΕΚΔΕΛΛΑΧΕΣ ΧΡΟΝΟΤΗ ΣΤΗ ΣΤΗΝ ΓΕΩΡΓΙΑ ΕΒΑΛΕΝ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΣΕ ΕΝΑ ΓΕΩΜΕΤΡΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΤΑ ΟΧΗΜΑΤΑ, ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΤΑΡΕ ΕΒΑΝ ΚΑΘΩΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ.

ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΑ. ΤΟ ΚΑΛΟ ΜΕ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΟΙ ΕΚΔΕΛΛΑΧΕΣ ΕΙΝΑΙ ΑΠΕΣ ΕΤΕΚΕΙΤΑΙ ΣΤΟ ΟΤΙ Η ΤΑΛΕΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΙΝΕΛΛΑΝ ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΣΕ ΠΑΡΕΛΟΙΚΑ ΤΥΠΑ ΕΠΙΣΤΑΣΙΑ, ΔΙΑΤΗΡΩΝΤΕΣ ΠΛΗΡΗ ΟΜΑΛΟΤΗΤΑ ΔΡΟΜΟ ΕΑΙ ΟΤΕΙ Η ΟΔΟΝΗ ΧΟΡΕΙΤΑΙ ΣΤΗ ΤΕΛΕΥΣΗ, ΑΠΕΣ ΝΑ ΕΚΣΠΕΡΙΕΙΤΕΙ ΤΕΣΙΟΡΕ ΠΑΙΧΤΕΣ. ΤΟ ΕΛΕΓΧΟΝΤΑΙ ΟΑ ΣΥΝΕΠΕΡΙΑΛΑΒΕΙ ΕΝΑ ΕΛΠΟ ΠΙΣΤΕΙ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΥ 30 ΕΠΙΧΑΤΑ, ΑΥΣ ΤΑ ΟΡΟΝΑ ΟΑ ΔΙΑΚΕΤΕΤΕ ΟΠΩΣ ΣΑΞ ΤΑΥΡΑΞΕΙ. ΕΔΩ ΝΑ ΠΙΝΕΙΟΘΕΙ ΟΤΙ ΜΑΛΛΟΝ ΟΑ ΠΑΙΧΝΕΙΤΕ ΕΛΛΟ ΟΤΗΝΑ ΣΤΑΝ ΟΑ ΠΑΙΧΝΕΙΤΕ ΜΕ ΦΙΛΟΣΤΕ ΣΑΞ, ΓΙΣΤΙ ΕΚΕΙ ΟΑ ΚΟΝΕΡΝΟΤΕΡΕ ΕΑΙ ΤΑΚΕΙΝΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ, ΟΠΩΣ ΤΟ ΝΑ ΤΟΥΣ ΕΠΙΧΩΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΔΡΟΜΟ.



TWELVE TALES: CONKIER 64





Perfect Dark



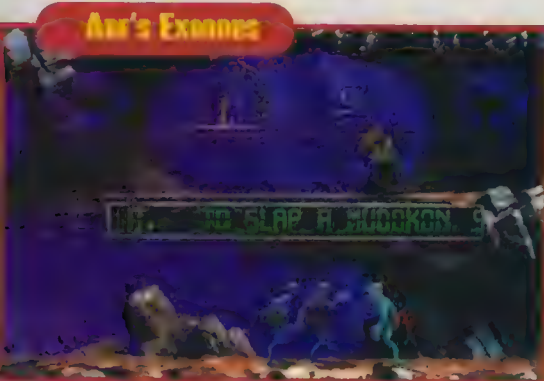
διάρκεια της επίδειξης χρησιμοποιήθηκαν δύο επίπεδα. Ας ρίξουμε όμως πρώτα μία ματιά στην υπόθεση. Η Joanna Dark, μυστική πράκτορας που δουλεύει για το ίνστιτούτο Carrington, είναι μια πολύ καλά εκπαιδευμένη κατάσκοπος. Έχει σταλθεί να ερευνήσει από κοντά την DataDyne, μία εταιρία αξίας πολλών δισ. δολαρίων που φαίνεται να εμπλέκεται σε πολύ ύποπτες δουλειές. Καθώς λοιπόν η τύπισσα ψάχνει όλο και βαθύτερα, ανακαλύπτει ότι η εταιρία κρύβει εξωγήινα όντα, καλά και κακά (καλά το μαντέψατε, θα είναι δική σας δουλειά -μεταξύ άλλων- να ξεχωρίσετε τους καλούς από τους κακούς και μερικές φορές να σώσετε τους καλούς).

Η Joanna πάει και χάνεται σε μέρη που δεν έχουν ξαναχρησιμοποιηθεί σε παιχνίδια Bond. Έτσι, παρ' ότι στο παρόν demo μόνο δύο επίπεδα είναι πράγματι διαθέσιμα, στην οδόνη εμφανίζονται τα ονόματα αρκετών επιπέδων, τα οποία βρίσκονται ακόμα υπό ανάπτυξη. Η γυναίκα ταξιδεύει στη Νότια Καλιφόρνια κι επίσης βουτά τουλάχιστον δύο φορές σε υποβρύχια επίπεδα. Τουλάχιστον ένα επίπεδο εξελίσσεται σε αεροδρόμιο και ονομάζεται "Air Force One". Για την ώρα δώδεκα επίπεδα είναι υπό κατασκευή και μάλλον θα μπουν κι άλλα στο... φούρνο. Ο παίκτης μπορεί και πάλι να ανεβοκατεβαίνει τις σκάλες, αν και φαίνεται παράξενος ο έλεγχος. Στο χειρισμό του το Perfect Dark θυμίζει αμέσως το GoldenEye, αλλά κυλά πολύ πιο γρήγορα και ομαλά, κάτι που σημαίνει ότι τα fps ανεβαίνουν στο κόκκινο. Η μηχανή που χρησιμοποιούσε το GoldenEye έχει

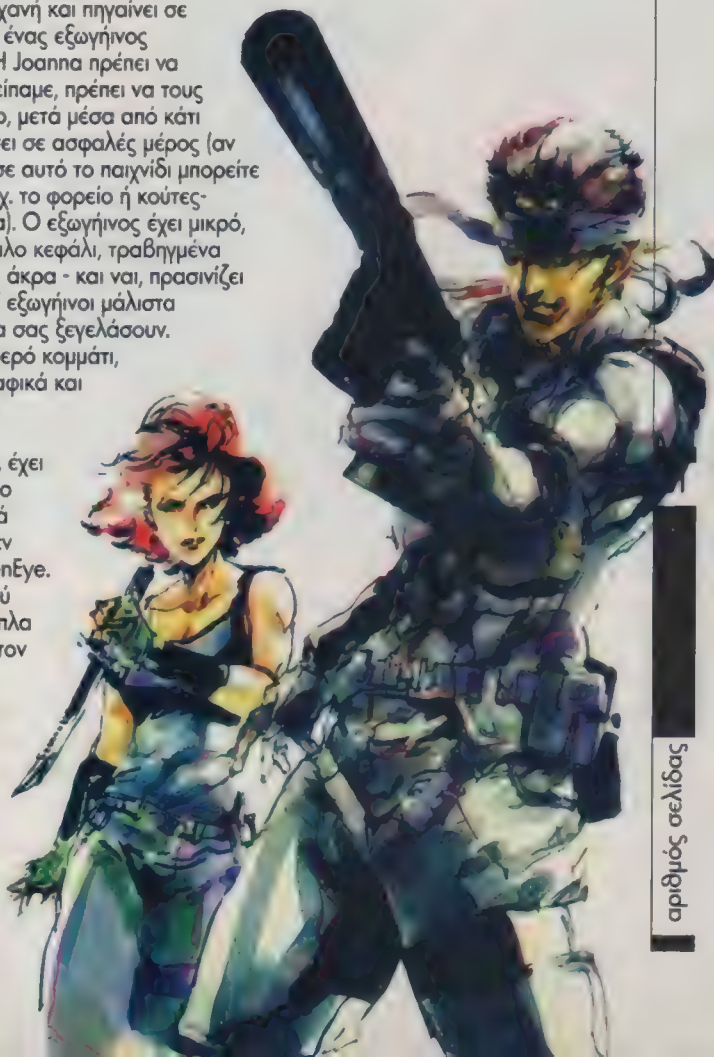
τροποποιηθεί και αναβαθμιστεί. Επιπλέον, η Rare φαίνεται να κατασκευάζει μόνη της όλα τα textures. Το παιχνίδι τώρα μοστράρει περισσότερα όπλα και παιχνιδάκια καθώς και πιο λεπτομερείς θανάτους από τους εχθρούς. Φάνηκαν αρκετές βόμβες, ενώ υπάρχουν αναμφισβήτητα και ειδικότερες βόμβες και νάρκες, που ενεργοποιούνται μεταξύ άλλων και με τηλεχειρισμό. Οι νάρκες χρησιμοποιούνται διαφορετικά από ό,τι στο GoldenEye, στοιχείο που μας εξέπληξε. Σε αρκετές περιπτώσεις χρησιμοποιούνται νάρκες για να διαλύσετε τούνελ, τοίχους και άλλα ωραία πράγματα, προκειμένου να μπορέσετε να μπειτε σε κάποιο κατά τα άλλα μη προσβάσιμο δωμάτιο.

Ενα από τα όπλα διαθέτει ένα πολύ ωραίο χαρακτηριστικό: Στοχεύει μόνο του ψάχνοντας να βρει το δερμικό ίχνος κάποιου στόχου (εδώ το στόχαστρο είναι τετράγωνο) και στη συνέχεια πυροβολεί επίσης μόνο του. Το συγκεκριμένο όπλο είναι πολύ γρήγορο αλλά δυστυχώς κάνει φοβερό θόρυβο. Ενισχυμένο περιμένετε να είναι και το προφίλ των κακών, καθώς τώρα θα διαλέγουν πιο προσεκτικά το πώς θα αντιδρούν στην παρουσία σας. Έτσι, μπορεί κάλλιστα να την κοπανήσουν αλά γαλλικά και να κρυφτούν ή ακόμα και να μην εμπλακούν καθόλου.

Σε ένα επίπεδο η Joanna καβαλά ένα μηχανάκι αντιβαρύτητας (η Kawasaki του μέλλοντος ίσως;), που ελέγχεται το ίδιο εύκολα με το τανκ στο επίπεδο "Streets" στο GoldenEye. Η μηχανή "πλέει" στον αέρα λίγο πάνω από το έδαφος και όταν ταξιδεύει δεν κάνει καθόλου θόρυβο, αλλά δεν μπορεί να μπει σε όλες τις απελας. Σε αυτό το επίπεδο η Joanna διασχίζει ένα εταιρικό εργαστήριο υψηλής ασφάλειας (το επίπεδο αυτό ονομάζεται "Area 51"), μέχρι να φτάσει σε κάποια περιοχή που δεν διασχίζεται με τη μηχανή. Τότε η Joanna κατεβαίνει από τη μηχανή και πηγαίνει σε ένα δωμάτιο, όπου βρίσκεται ένας εξωγήινος ξαπλωμένος σε ένα φορείο. Η Joanna πρέπει να σπρώξει τον καλό εξωγήινο (είπαμε, πρέπει να τους βοηθάτε) έξω από το δωμάτιο, μετά μέσα από κάτι άλλα δωμάτια, μέχρι να φτάσει σε ασφαλές μέρος (αν δεν το πήρατε ήδη χαμπάρι, σε αυτό το παιχνίδι μπορείτε να μετακινείτε αντικείμενα -π.χ. το φορείο ή κούτες- σπρώχνοντας ή τραβώντας τα). Ο εξωγήινος έχει μικρό, ανθρωποειδές σχήμα με μεγάλο κεφάλι, τραβηγμένα μαύρα μάτια και μικρά, λεπτά άκρα - και ναι, πρασινίζει κάπως το δέρμα του. Μερικοί εξωγήινοι μάλιστα ντύνονται ως άνθρωποι για να σας ξεγελάσουν. Τελειώνοντας με αυτό το φοβερό κομμάτι, ας επανέλδουμε λίγο στα γραφικά και τον ήχο. Το Perfect Dark είναι εκπληκτικό εμφανισιακά, χρησιμοποιεί έντονο φωτισμό, έχει απίστευτες αντανακλάσεις στο νερό και το πάτωμα και γενικά διαθέτει κάμποσα εφέ που δεν φάνηκαν καθόλου στο GoldenEye. Λάμπει ξεπηδάνε από παντού καθώς εκπυροσκοτούν τα όπλα και όταν οι σφαίρες χτυπάνε τον εχθρό. Εξίσου σημαντικός γενικότερα, και επιτυχημένος εδώ συγκεκριμένα, φαίνεται να είναι και ο ήχος. Οι καθαροί ήχοι, οι γιγαντιαίες εκρήξεις και οι σκληρές θανάτους έχουν εκτελεστεί απείρως καλύτερα από ό,τι στο GoldenEye και είναι άξιοι επαίνου.



Air's Exodus





# PIXEL

## Next Generation

# ΜΕΓΑΛΟΣ



**ΝΙΩΣΕ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ...**

**ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΗΝ ΑΝΤΟΧΗ ΣΟΥ...**

**ΚΑΙ Η ΝΙΚΗ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΗ ΣΟΥ!**

Καλοκαίρaki, αραχτοί κάτω από τον ελληνικό ήλιο... αλλά κάτι σας λείπει. Θα μπορούσε βέβαια το PIXEL να σας δώσει καμιά πεταχτά, κανένα αντηλιακό. Αλλά όχι, εμείς και η Dionic -σταθεροί στα πιστεύω μας- σας κάνουμε δώρο 5 PSX παιχνίδια γιατί, στο φινάλε, το καλοκαίρι κρατάει 3 μήνες ενώ, το PSX μια ζωή!

### ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PIXEL στις 25 Σεπτεμβρίου, από την οποία θα αναδειχθούν 5 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 10η Σεπτεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευτούν στο τεύχος Οκτωβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 26 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 5 που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής οι εργαζόμενοι στην COMPUPRESS A.E. και την DIONIC S.A.



DIONIC S.A.  
**POWER  
SYSTEMS**

# ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΛΙΟΥ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ

**5 ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**

**ΓΙΑ PLAYSTATION  
ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ!**



- 1ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** DARK FORCES  
**2ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** BLAM! MACHINEHEAD  
**3ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** K1 THE ARENA FIGHTERS  
**4ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** BEDLAM  
**5ος ΝΙΚΗΤΗΣ:** RIDGE RACER REVOLUTION

Τα διώρα είναι ευγενική προσφορά της Dionic S.A. Power Systems.

## ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:  
PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PIXEL".

1. Ποιο από τα ακόλουθα παιχνίδια δεν έχει  
ως θέμα τα αυτοκίνητα;

- α. Gran Turismo  
β. Ridge Racer Revolution  
γ. Tomb Raider 2

2. Τι είδους πλάσματα είναι οι εχθροί σας  
στο Resident Evil 2;

- α. Αθώες πεταλούδες  
β. Αφηνιασμένοι αρχισυντάκτες  
γ. Αιμοδιψή zombies

3. Ποιο από τα ακόλουθα παιχνίδια δεν έχει  
ως πρωταγωνιστή άνθρωπο;

- α. Earthworm Jim  
β. Tenchu  
γ. Tomb Raider

ΕΠΩΝΥΜΟ:.....ΟΝΟΜΑ: .....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .....ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΠΟΛΗ:..... Τ.Κ.: .....ΤΗΛ.: .....



# KICK OFF WORLD

**KICK OFF. ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΑΣΧΟΛΟΥΝΤΑΙ ΚΑΙΡΟ ΜΕ ΤΑ GAMES, ΟΙ ΔΥΟ ΑΥΤΕΣ ΛΕΞΕΙΣ ΣΗΜΑΙΝΟΥΝ ΚΑΤΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.**

## Κορυφή!



## info

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: ANCO  
Διάθεση: CD-Media  
Παίκτες: 1-2

Η πασίγνωστη σειρά της Anco για την Amiga αποτέλεσε την εισαγωγή στον κόσμο του virtual soccer που βλέπουμε και θαυμάζουμε στις ημέρες μας. Για μερικούς δε -μεταξύ αυτών και ο αρχισυντάκτης- το πασίγνωστο Kick Off 2 είναι, ακόμα και σήμερα, το κορυφαίο soccer game όλων των εποχών. Όσοι πρόλαβαν την εποχή της θρυλικής Amiga κατά πάσα πιθανότητα θα συμφωνούν με την προαναφερθείσα άποψη - προσωπικά είμαι φανατικός Sensible fan χωρίς, ωστόσο, να παραγνωρίζω τον εθισμό που προκαλούσε αυτό το παιχνίδι. Από το Kick Off 2 όμως και μετά, η ποιότητα της σειράς παρουσίασε καθοδική πορεία, γεγονός που αποδείχθηκε και από τη μέτρια απήχηση του Kick Off 98 στο PC κοινό. Παρ' όλα αυτά το παιχνίδι δεν πρόκειται να ξεχαστεί από τους Έλληνες gamers, χάρη στον ελληνικό σχολιασμό των φάσεων από το Γιάννη Διακογιάννη.

Η Anco όμως και η CD-Media (εισαγωγέας και μεταφράστρια του παιχνιδιού) δεν δείχνουν να πτοούνται και να που ένα νέο Kick Off κάνει την εμφάνισή του στο PSX. Ο νέος τίτλος, ονόματι Kick Off World, είναι επίσης πλήρως εξελληνισμένος και -τι έκπληξη- χρησιμοποιεί τον πασίγνωστο Γιώργο Μητσικώστα ως σχολιαστή! Φυσικά, και μόνο το άκουσμα της είδησης είναι αρκετό για να κινήσει την περιέργειά σας και να προκαλέσει αρκετά ερωτηματικά. Εμείς προλαμβάνουμε τυχόν απορίες σας και σας πληροφορούμε ότι η δουλειά που έχει γίνει από τη CD-Media



**"Θα αναβιώσει το θρόνο του Kick Off;"**

είναι εκπληκτική! Ο δημοφιλής κωμικός, σε μεγάλα κέφια, επιτυγχάνει να μεταφέρει όμορφα το κλίμα ενός αγώνα, αλλά και να προσφέρει απίθανες στιγμές γέλιου, χρησιμοποιώντας το γνωστό χιούμορ του. Υστερα από λίγες ώρες παιχνιδιού, είναι σαφές ότι η δουλειά που έχει γίνει μέχρι τώρα στον τομέα του ήχου (το παιχνίδι εξετάστηκε στην πλέον πρώιμη μορφή του) είναι πολύ προσεγμένη. Σωστά σχόλια ακολουθούν τις φάσεις -στο σωστό timing-, ενώ συχνά ο εκφωνητής σατιρίζει γνωστούς δημοσιογράφους όπως τον Διακογιάννη και τον Αλευρόπουλο - όταν μιμείται τον τελευταίο δεν θα μπορούσε να παίζει από τα γέλια. Γενικότερα όμως η ηχητική επιμέλεια είναι εξαιρετική και τα εφέ που ακούγονται στο ψηφιακό στάδιο του παιχνιδιού είναι ζωντανά και ρεαλιστικά. Όμως, για να θέλει ένα soccer game να επιτύχει, ειδικά τη στιγμή που τα World Cup 98 και ISS παίζουν σχεδόν χωρίς αντίπαλο, θα πρέπει να έχει να επιδείξει αξιόλογο gameplay. Το Kick Off World δείχνει να κερδίζει τις εντυπώσεις και σε αυτόν τον τομέα. Αρχικά, αυτό που ξαφνιάζει είναι οι δύο επιλογές που προσφέρει όσον αφορά στο gameplay. Η πρώτη ουσιαστικά σας δίνει τη δυνατότητα να παίξετε ένα βελτιωμένο Kick Off 2 - του







Dino Dini για... να θυμούνται οι παλιότεροι και να μαθαίνουν οι νέοι. Το γήπεδο παρουσιάζεται σε κάτοψη, με την οπτική να "υπακούει" περισσότερο στην τρίτη διάσταση σε σχέση με τα αρχικά Kick Off. Όσο για το gameplay... απλώς είναι υπέροχο. Όσοι είστε λάτρεις της old fashioned ποδοσφαιρικής δράσης είναι σίγουρο ότι θα ενθουσιαστείτε. Το θρυλικό παιχνίδι της Amiga αναβιώνει στο PlayStation. Η playability των αρχικών τίτλων έχει διατηρηθεί σχεδόν στο ακέραιο, ενώ παράλληλα παρουσιάζονται σημαντικές βελτιώσεις στα γραφικά (περισσότερες λεπτομέρειες στους παίκτες) και στο animation (πολύ ομαλότερη κίνηση, ρεαλιστικότερα τάκλιν κ.ά.). Η δεύτερη επιλογή για το gameplay, όπως άλλωστε μαρτυρά και το όνομά της (Μοντέρνα), κινείται καθαρά στα 3D πρότυπα της εποχής. Τα γραφικά είναι πετυχημένα και



οι κάμερες που ακολουθούν τη δράση είναι αρκετά λειτουργικές. Κατά το... ρεύμα των σύγχρονων παιχνιδιών το motion capture χρησιμοποιείται για τις κινήσεις των παικτών και, ως συνολική εντύπωση, εξυπηρετεί το σκοπό του. Το παιχνίδι όμως ξεχωρίζει για την ταχύτητά του. Η δράση και στα δύο modes είναι ταχύτερη, χωρίς όμως να αφαιρεί πόντους από το ρεαλισμό, στοιχείο που καθιστά το παιχνίδι διασκεδαστικό και πλήρως playable. Το γκολ δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση -τουλάχιστον στις πρώτες ώρες ενασχόλησης με το παιχνίδι αυτό φαίνεται- κάτι που ανεβάζει σημαντικά την πρόκληση. Το γενικό gameplay ισορροπεί μεταξύ arcade και simulation δράσης, με τις πάσες να μην είναι ιδιαίτερα αυτοματοποιημένες, τους κανονισμούς να εφαρμόζονται σωστά (επέλεξα Αγγλία, έπαιξα "βρώμικα" και κατέληξα με τρεις κίτρινες και μια κόκκινη στο πρώτο κίολας παιχνίδι!) και τους τερματοφύλακες να παίρνουν -επιτέλους- σωστές θέσεις. Το παιχνίδι σάς δίνει τη δυνατότητα να αγωνιστείτε σε Mundial, σε φιλικό της αρέσκειάς σας, σε Super League και -ναι, ναι, είναι γεγονός- σε Ελληνικό Πρωτάθλημα!!! Επιτέλους, θα μπορούμε να αναβιώσουμε συγκινητικές στιγμές από τα ντέρμπι Ολυμπιακού-ΠΑΟ -δεν γνωρίζω αν θα σφυρίζει ο Παπουτσέλης- (σημείωση αρχισυντάκτη: "Τι πρόβλημα υπάρχει με τον κορυφαίο Έλληνα διαιτητή;"), ενώ με την επιλογή Manager μπορείτε (ξέρετε εσείς, Sensible-άδες) να παραλάβετε τον... Απόλλωνα Αθηνών και να τον οδηγήσετε στα σαλόνια της Ευρώπης. Θα διαχειρίζεστε τα οικονομικά, ενώ θα είστε υπεύθυνοι για τα συστήματα αλλά και για τις μεταγραφές (φαντάζεστε τον Ronaldo στον Πανηλειακό;). Ως τώρα -επαναλαμβάνουμε ότι το παιχνίδι είναι σε πρώτη μορφή- το Kick Off "παίζει" πολύ καλά.

Περιμένουμε την ώρα που θα κυκλοφορήσει για να το δούμε στην τελική του μορφή. Πάντως, ακόμα και τώρα, ο Μητσικώστας δεν παίζεται...





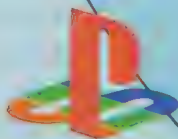
# earthworm jim 3D



## Ξαναχτίζοντας

## ΞΑΝΑΧΤΙΖΟΥΝΤΑΣ

Ο ΠΙΟ ΓΛΟΙΩΔΗΣ ΣΟΥΠΕΡ ΗΡΩΑΣ  
ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ  
ΣΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΝΕΑΣ ΓΕΝΙΑΣ



**info**

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Interplay  
Παίκτες: 1

## έναν θρύλο





Ένας κόσμος γεμάτος hot-dogs. Πίτες με κερφόσι και πίτσα μπορεί να είναι ο δικός σας παράδεισος, αλλά η σάλτσα τσίλι μπορεί να σας ψήσει σε δευτερόλεπτα.

## Η επιστροφή

Το να ελέγχετε σε ένα video game έναν ήρωα, ο οποίος σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού έχει χαμένες τις αισθήσεις του σίγουρα αποτελεί μια τρελή ιδέα, αλλά όσοι έχετε παίξει τα παλιότερα παιχνίδια της σειράς δεν θα εκπλαγείτε. Στο EJ 3D, λοιπόν, καλείστε να κάνετε όσα προαναφέρθηκαν. Μην τρομάζετε όμως γιατί η αυτή νέα περιπέτεια του Jim μοιάζει να είναι η καλύτερη από τις προηγούμενες. Η ιδέα για το παιχνίδι προήλθε από έναν καινούριο κατασκευαστή, τη VIS Interactive, τον οποίο επισκεφθήκαμε προκειμένου να διαπιστώσουμε πώς εξελισσόταν η προετοιμασία του παιχνιδιού, λίγο προτού παρουσιαστεί επίσημα στη φημισμένη έκδοση E3.

"Το Earthworm Jim 3D δείχνει να είναι η καλύτερη περιπέτεια του τρελού σκουληκιού."



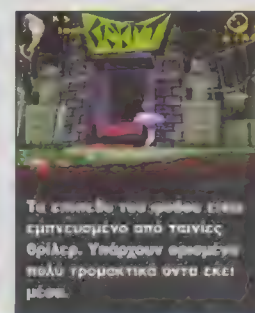
Αναπληρώστε την ενέργειά σας με αυτές τις κίτρινες φυσαλίδες και στη συνέχεια ελάτε ελεύθεροι να πάτε στο επόμενο level. Προσέξτε όμως τα zombies που χορεύουν disco (!) και τους δαιμονιομένους DJs.

## ΤΡΕΛΟΚΟΜΕΙΟ

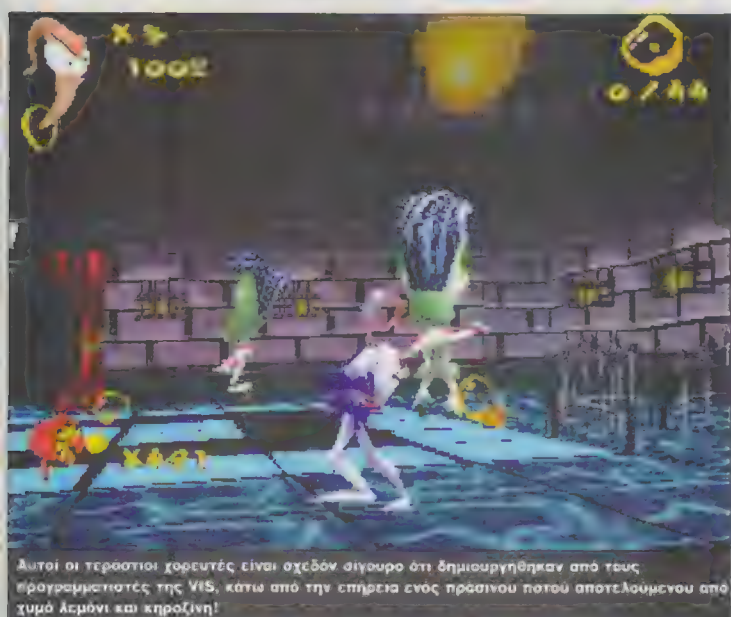
Μπορεί ο Jim να έχει ταξιδέψει σε αλλόκοτους κόσμους στο παρελθόν, ωστόσο κανένας από αυτούς δεν ήταν τόσο παρανοϊκός όσο αυτός του μυαλού του. Η ασυνήθιστη και πολύ διασκεδαστική εισαγωγή, μια παρωδία του James Bond που μπορεί και να μη συμπεριληφθεί στην τελική έκδοση του παιχνιδιού,



Οι σκέψεις του Jim είναι πράγματι απίστευτες.



Τα σκέψα του Jim είναι εμπνευσμένα από ταινίες θρίλερ. Υπάρχουν φρεσκάκι πολύ τρομακτικά ανά εκεί μέσα.



Αυτοί οι τρελάτοι χορευτές είναι σχεδόν σίγουρο ότι δημιουργήθηκαν από τους "παραγραμματιστές της VIS, κάτω από την επήρεια ενός πράσινου ποτού αποτελούμενου από χυμό λεμόνι και κηροζίνη!



Οι προγραμματιστές έκαναν τον Jim μεγαλύτερο και πιο "καυτός", προσφέροντας τα καλύτερα στις τρεις διαστάσεις.





Από bowling πώς πάτε; Σε αυτήν την πίστα ολόκληρη η ζωή σας στηρίζεται σε αυτό.



Οι προγραμματιστές κατέβαλαν μεγάλες προσπάθειες να χωρέσουν όλα αυτά τα γραφικά στα 2MB μνήμης του PSX και, όπως φαίνεται, τα κατάφεραν καλά.

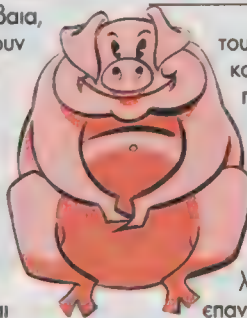
## Ο ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ



Ο ΚΥΡΙΟΣ ΤΗΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ GARY USHAW, ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΔΙΑΚΩΝΑΜΕ ΕΥΓΕΝΙΚΑ ( #@& ) ΚΑΙ ΡΩΤΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ ΝΑ ΧΕΙΡΙΖΕΤΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ WORKING KIT ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION (ΑΣΙΑΣ 3.000.000 ΔΡΑΧΜΩΝ), ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ 8 MEGABYTE ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION ΣΥΝΔΕΣΜΕΝΗ ΜΕ ΕΝΑ ΠΑΝΙΣΧΥΡΟ PC.

**P** τελειώνει βρίσκοντας τον Jim ξαπλωμένο φαρδύ πλατύ έπειτα από την προσγειώση ευτραφούς αγελάδας στο κεφάλι του, η οποία έπεσε από ένα διόλου ευκαταφρόνητο ύψος!!! Βέβαια, οι πιστοί οπαδοί του EJ θα γνωρίζουν ότι αυτά αποτελούν ρουτίνα για τη ζωή του. Οντας λοιπόν σε κώμα, ο Jim βρίσκεται να τριγυρνά στους διαδρόμους του μυαλού του. Το ατύχημα με την αγελάδα έχει μπερδέψει τους έξι βασικότερους τομείς του εγκεφάλου του και ο

Jim πρέπει να επιβάλει και πάλι την τάξη. Ετσι, οι τομείς του φόβου και της χαράς αποτελούν μερικές από τις υπέροχες τρισδιάστατες



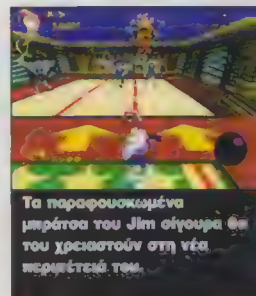
“Όπως και στα παλιότερα παιχνίδια της σειράς, στο Earthworm Jim 3D το χιούμορ κυριαρχεί.”

του παιχνιδιού. Παρ’ όλες τις καινούριες δυνατότητες καθώς και τα πολλά όπλα που μπορεί να αποκτήσει ο Jim, ο χειρισμός του είναι πάρα πολύ φιλικός. Η VIS ξόδεψε αρκετό χρόνο μελετώντας παρόμοια 3D platform games (Mario 64, Gex 3D, Croc), προκειμένου να εντοπίσει τα πιθανά λάθη τους ώστε να μην τα επαναλάβει στο EJ 3D. Ετσι, έχει εξαλειφθεί το ενοχλητικό πρόβλημα του περιορισμένου οπτικού πεδίου που είχαν οι χαρακτήρες των προαναφερόμενων παιχνιδιών, ενώ και η δράση δεν είναι πλέον κατευθυνόμενη όπως στο Pandemonium, όπου κάνοντας ένα άλμα στο άπειρο ήξερες σίγουρα ότι θα προσγειωθείς κάπου σώς και αβλαβής.

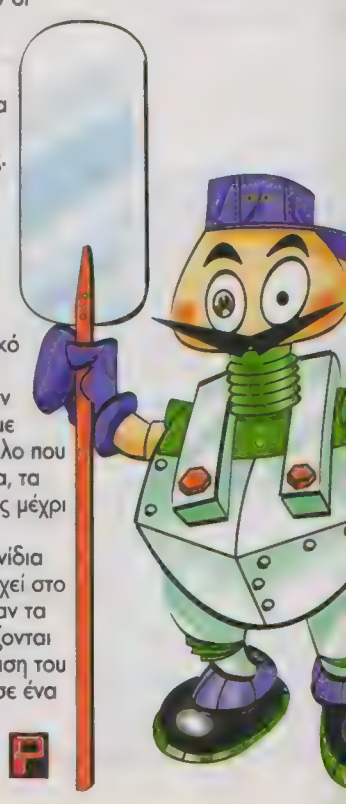
## HIGHLIGHTS

Τα νέα 3D επίπεδα είναι πράγματι απολαυστικά. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε το επίπεδο όπου ο Jim κάνει surf καβάλα σε ένα γουρούνι (αλλά Crash Bandicoot), τον τελικό κακό Elvis Presley που για να τον

σκοτώσετε πρέπει να τον ταΐσετε μέχρι σκασμού με κομμάτια πίτσας και το όπλο που εκτοξεύει χαλασμένα δόντια, τα οποία αναπηδούν στο έδαφος μέχρι να βρουν κάτι να χτυπήσουν. Όπως και στα παλιότερα παιχνίδια της σειράς, το χιούμορ κυριαρχεί στο Earthworm Jim 3D. Βέβαια, το αν τα παλιά καλά συστατικά συνδυάζονται ιδανικά με την καινούρια εμφάνιση του παιχνιδιού θα το διαπιστώσουμε σε ένα full review μόλις πέσει η ολοκληρωμένη έκδοση του παιχνιδιού στα χέρια μας.



Τα παραφουσκωμένα μπράτσα του Jim σίγουρα θα του χρειαστούν στη νέα περιπέτειά του.





# MORTAL KOMBAT 4

**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΓΡΑΨΕ ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΚΑΘΙΕΡΩΘΗΚΕ ΩΣ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΒΙΑΙΟΤΕΡΟ 2D BEAT-EM UP, ΕΠΑΝΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΙΣ ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ.**

## Fatality!

Μετά το ανοούσιο Mortal Kombat Trilogy, πιθανότατα θα σκεφτήκατε ότι το όλο θέμα με τα Mortal Kombat έχει εξαντληθεί. Όμως, σε αυτή την τέταρτη συνέχεια η κατασκευάστρια εταιρία του παιχνιδιού, η Midway, τα κατάφερε καλά. Τέρμα πια τα επίπεδα 2D sprites για το Mortal Kombat 4 και οι αιμοδιψείς δολοφόνοι του αποχτούν πλήρη 3D μορφή. Έχοντας διδαχθεί από τα πολλά λάθη του War Gods, το πρώτο 3D fighting παιχνίδι της Midway, το Mortal Kombat 4, υπόσχεται να είναι μία πιο διασκεδαστική εμπειρία. Ως συνήθως, η μάχη διαδραματίζεται σε μία ποικιλία αρένων σε διάφορους κόσμους, με τη διαφορά ότι το MK4 έχει εφοδιαστεί με όπλα που οι παίκτες μπορούν να πάρουν και να πετσόκοψουν κάπως ευκολότερα τους αντιπάλους τους, γεγονός που σημαίνει ότι όποιος βρεθεί κοντά τους θα αντιμετωπίσει σοβαρά προβλήματα. Ανάμεσα στα πολυάριθμα fatalities υπάρχουν μερικά πολύ αιματηρά, όπως αυτό στο οποίο ένας παίκτης εκσφενδονίζεται στις λεπίδες ενός γιγαντιαίου ανεμιστήρα και γίνεται κομμάτι! Εκτός από αυτά, δεν λείπουν όλες εκείνες οι... χαριτωμένες στιγμές βίας που νοσταλγούν οι κλασικοί φίλοι των Mortal Kombat. Αποκεφαλισμοί,



ακρωτηριασμοί και διαμελισμοί είναι στην ημερήσια διάταξη. Το ωραίο της υπόθεσης όμως είναι το ότι, ενώ η Nintendo επέμενε πως το Bio Freaks (ένα άλλο παιχνίδι της GT), έπρεπε να υποστεί αλλαγές για να γίνει βέβαιο ότι κανείς δεν θα προσβληθεί από την παρουσία ενός γυναικείου χαρακτήρα που φορούσε κάπως πιο αποκαλυπτικά από το σύνηθες ρούχα (πi άλλο θα ακούσουμε πια!), η απουσία στο MK4 οποιουδήποτε σεξουαλικού υπονοούμενου σημαίνει ότι θα μπορούμε να απολαύσουμε τους ρέοντες ποταμούς πηχτού αίματος χωρίς κανένα πρόβλημα - αν αυτό δεν είναι υποκρισία...

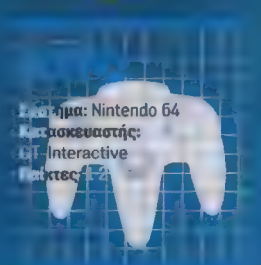
## Φίλοι Από Τα Παιδιά

Πολλοί μαχητές από τα προηγούμενα παιχνίδια Mortal Kombat (όπως ο Sub Zero, ο Raiden και ο Johnny Cage) επέστρεψαν για ακόμα έναν αγώνα, ενώ συμμετέχουν και νέοι χαρακτήρες καθώς και ένας αριθμός κρυφών μαχητών. Η αλλαγή σε 3D σημαίνει ότι οι μαχητές



Ο Johnny Cage φαίνεται θαμπά στον αέρα σαν ένα... εμ... λαμπερό πράσινο "πράγμα" που κινείται πολύ γρήγορα.

έχουν περισσότερες δυνατότητες κινήσεων, ωστόσο η γωνία που παίρνει η κάμερα την περισσότερη ώρα είναι πλευρική, προκειμένου να διατηρηθεί το παραδοσιακό στιλ παιχνιδιού του Mortal Kombat. Τα Fatalities συνοδεύονται από πλήρη πολυγωνικά εφέ. Κατ' αυτόν τον τρόπο βλέπουμε πλέον τον χαμένο να πληρώνει το τίμημα της αποτυχίας του μάλλον με περισσότερη λεπτομέρεια από όση χρειαζόταν! Οι μάχες μοιάζουν σχεδόν με αυτές στα arcade μηχανήματα. Είαι, οι φανατικοί του MK δεν θα δυσκολευτούν ιδιαίτερα με τις κινήσεις, οι οποίες παραδοσιακά περιλαμβάνουν το συνδυασμό πληκτρών με μοχλό. Οι γνώμες στο γραφείο όσων είδαν το παιχνίδι διίστανται σχετικά με το πόσο καλό είναι (υπάρχει μια σχετική διαμάχη ανάμεσα σε αυτούς που προτιμούν το Mortal Kombat και σε εκείνους που αποτελούν το αντίπαλο στρατόπεδο, τους φανατικούς του Tekken), αλλά - ανεξάρτητα από την κατάληξη - μπορούμε να πούμε ότι το N64, σχεδόν δύο χρόνια μετά την εμφάνισή του, έχει αρχίσει να συνδέεται μία αξιοσημείωτη συλλογή παιχνιδιών beat-em up.



Παιχνίδι: Nintendo 64  
Κατασκευαστής:  
Midway Interactive  
Παίκτης: 1-2

**ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:**  
Θα φέρει τα κλασικά Mortal Kombat στη νέα, τρισδιάστατη εποχή.





# ODT or die trying

**ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΑΠΟΛΥΤΗ ΜΥΣΤΙΚΟΤΗΤΑ Η PSYGNOSIS**

**ΕΤΟΙΜΑΖΕΙ ΤΟ ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΟ ARCADE ADVENTURE ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ. ΟΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΤΟΥ ΠΙΣΤΕΥΟΥΝ ΟΤΙ ΤΟ ODT ΘΑ ΦΕΡΕΙ ΤΗΝ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.**

**Δεν υπερβάλλουμε!**

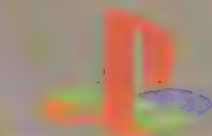
Δεν είναι δυνατόν να ικανοποιηθούν όλοι οι παίκτες με ένα παιχνίδι,

ωστόσο με το ODT επιβάλλεται η αναθεώρηση των απόψεων. Πρόκειται για ένα τρίτου προσώπου 3D action adventure, το οποίο αναμειγνύει τη δράση ενός κλασικού shoot'em up με τη στρατηγική ενός RPG adventure. Το αποτέλεσμα δείχνει εξαιρετικά ελπιδοφόρο, αν αναλογιστεί κάποιος ότι το ODT έχει πάρει τα καλύτερα στοιχεία από παιχνίδια-κορυφές του είδους, όπως το The Chaos Engine (ατμόσφαιρα, εμφάνιση), το Tomb Raider (πληθώρα κινήσεων, οπτικές γωνίες, εξερεύνηση), τα Loaded και One

**UNDER CONSTRUCTION**



Όπου υπάρχει δυνατότητα, η κάμερα πλησιάζει τόσο ώστε να μπορείτε να θαυμάσετε το ειδικό εφέ και τους εκπληκτικά σχεδιασμένους εχθρούς.



**info**

Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής:  
Psychnosis  
Παίκτης: 1



(εκρηκτική δράση) και, τέλος, το Diablo (μαγικά, στοιχεία RPG).

## ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΑΓΡΙΟΥΣ

Η ιστορία εκτυλίσσεται στο μυστικό κόσμο του Tonantzin. Μία επιδημία μαστίζει την πόλη Calli (μία από τις δύο μεγαλύτερες πόλεις του πλανήτη), και μόνο οι δυνάμεις του πράσινου μαργαριταριού μπορούν να τη σώσουν. Όταν όμως το μαργαριτάρι μεταφέρθηκε στο ιπτάμενο πλοίο Naytifflyus του captain Lamot, μία παράξενη δύναμη έριξε το σκάφος στην απαγορευμένη ζώνη. Μπορείς να διαλέξεις ένα από τα τέσσερα μέλη του πληρώματος, καθένα από τα οποία

**Ike Hawkins:** Δεκαέτης, 32 ετών. Άριστος γνώστης των όπλων, μ' να χειριστεί όσα υπάρχουν. Δεν σκεφτεί ποτέ να κινηθεί, οπότε, όταν περνάει από το πυρομαχικό του, κοιτάζει μόνο κάτω στα πόδια.

**Μακκ Νανκ:** Μισογυνικός, 32 ετών. Πολύ καλός στις μάχες. Μπορεί να πάρει μαζί του πολλούς προτού πεθάνει. Από την άλλη, είναι ιδιαίτερα αργός και έχει περιορισμένες μαγικές ικανότητες.

**Archbishop Solaar:** Μάγος, άγνωστη ηλικία. Ειδικότητά του τα μαγικά - μπορεί να χρησιμοποιήσει όσα υπάρχουν στο παιχνίδι. Μειονέκτημα του η αδυναμία στις μάχες ακόμα κι αν έχει τη συνείδησή του.

**Julia Shovel:** Καρτεράκιος, 25 ετών. Είναι γενικά καλή σε όλα, με τρεφισί στο χερί των όπλων, αλλά και εξαιρετικό ηγέτη. Γεγονός που τη βοηθά σε δύσκολες καταστάσεις.

**BIG GAME**





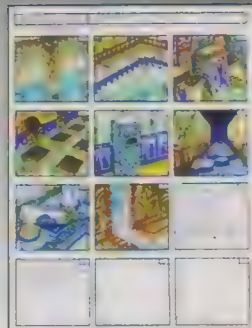
Ο παλ-όλιος ανιματέρ του παιχνιδιού δείχνει πολύ επινοητικότητα.



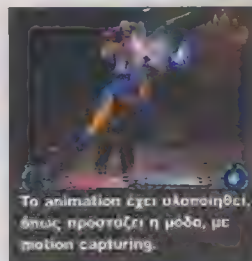
Δεν έχει σημασία πού βρίσκεστε, τα τέρατα θα σας βρουν. Αυτή η παύση δεν είναι η καλύτερη κρυψώνα.



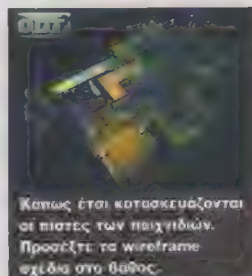
Αυτό το τεράστιο πτέρυνο τέρας είναι σχεδιασμένο τέλεια και γεμίζει τη μισή οθόνη. Η καλύτερη επιλογή, αν το αντικρίσετε, είναι η... φυγή.



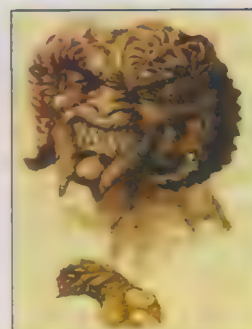
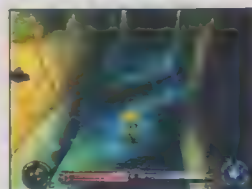
Ιδού ένα δείγμα των αρχικών σχεδίων του παιχνιδιού σε χαρτί.



Το animation έχει ολοκληρωθεί, όπως προσάγει η μόδα, με motion capturing.



Καπως έτσι κατασκευάζονται οι πιστές των παιχνιδιών. Προσέξτε τα wireframe σχέδια στο βάθος.



Άλλο ένα δείγμα των προσχέτων των χαρακτήρων του ODT.

έχει διαφορετικές ικανότητες στα όπλα, τα μαγικά, τη σωματική δύναμη και τη μαχητική εμπειρία. Το αποτέλεσμα είναι ότι κάθε ήρωας πρέπει να ενεργήσει διαφορετικά από τον άλλον προκειμένου να ολοκληρώσει το παιχνίδι, γεγονός που αυξάνει την αντοχή του ODT στο χρόνο. Ο τελικός στόχος όμως παραμένει ο ίδιος: Ένας οκταώροφος πύργος σε περιμένει να τον εξερευνήσεις με σκοπό να βρεις καύσιμα για το σκάφος. Για κάθε όροφο θα χρειαστεί αρκετός χρόνος μέχρις ότου ολοκληρωθεί, αφού είναι χωρισμένος σε περισσότερους από 75 τομείς - ακούγεται μοναδικό, δεν συμφωνείτε; Η Psygnosis κατάφερε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι με αδιάκοπη δράση, μάχες σώμα με σώμα, πολλούς και έξυπνους γρίφους και πληθώρα αιμοσταγών τεράτων. Στην κίνηση των χαρακτήρων χρησιμοποιήθηκαν οι τελευταίες τεχνικές motion capturing, και το αποτέλεσμα είναι ο τέλειος ρεαλισμός στην κίνηση του ήρωα, σε συνδυασμό με την άμεση ανταπόκρισή του στο χειριστήριο. Τελειώνοντας κάθε όροφο αποκτάς πόντους εμπειρίας, τους οποίους μπορείς να ανταλλάξεις με δυνατότερα όπλα ή να χρησιμοποιήσεις προκειμένου να αυξήσεις τα σωματικά προσόντα σου.

## Μπαμ, Μπουμ

Υπάρχουν τέσσερα όπλα τα οποία μπορούν να αναβαθμιστούν σε τέσσερα levels και δεκαέξι μαγικά που έχουν αμυντική ή επιθετική χρήση. Δεκάδες



" Το παιχνιδάκι είναι κατά 60% έτοιμο και μέχρι στιγμής δείχνει συναρπαστικό. Ας ελπίσουμε η τελική του έκδοση να διατηρηθεί σε αυτό το επίπεδο".

παράξενα τέρατα περιπολούν σε όλους τους ορόφους με διαφορετικές προδιαθέσεις (π.χ. φόβος, θυμός, πείνα!!!), ενώ μερικά από αυτά είναι άριστοι χειριστές όπλων και μαγικών δυνάμεων. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα εξερεύνησης αλλά και καταστροφής οπιδήποτε υπάρχει στην οδόνη. Η ταχύτητα του παιχνιδιού δεν πέφτει κάτω από τα 30 frames, ενώ τα FMV video είναι εντυπωσιακά.

Αν σκεφτούμε ότι το ODT είναι έτοιμο κατά 60-65%, μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι δείχνει υπερβολικά καλό. Βέβαια, τα περιθώρια για κριτική είναι μικρά ακόμα, αφού δεν έχουν προστεθεί πολλοί εχθροί και αρκετά στοιχεία λείπουν.

Όπως και να 'ναι, προσπαθούμε να βρούμε περισσότερες λεπτομέρειες για το παιχνίδι, ώστε να σας τις παρουσιάσουμε σε επόμενο τεύχος.







(Σημείωση αρχισυντάκτη: Εσπαγα το κεφάλι μου για να πείσω κάποιον συντάκτη να πάρει τους δρόμους, με 40 βαθμούς υπό σκιά, προκειμένου να γράψει τη "Βόλτα στα μαγαζιά" αυτού του μήνα. Σαφνικά, μου ήρθε η κατάλληλη ιδέα: "Θα τον στείλω σε ένα μαγαζί κοντά στη θάλασσα. Πού θα πάει, θα τον πείσω" σκέφτηκα. Κάτι τέτοια κίνητρα έπρεπε να σκαρφίζομαι όλες αυτές τις μέρες, για να πείσω τους συντάκτες μου να στρωθούν στη δουλειά.)

**Η** ανάγκη για μπάνιο στη θάλασσα έφτασε στο απροχώρητο. Η βόλτα στα μαγαζιά ήταν μια καλή δικαιολογία για "δραπέτευση" και μπανάκι. Αλλωστε και η επιλογή του μέρους από τους προϋπαρκμένους ήταν ταίριαστη. "Θα πας στο Μαρκόπουλο", μου είπαν, και οι παραιτίες στο λίγο πιο μακρινό Πόρτο Ράφτη φαντάζουν ιδιαίτερα ελκυστικές σε σχέση με τα καθημερινά μπάνια ιδρώτα στο κέντρο της πόλης. Στο δρόμο ελάχιστα μαγαζιά και όλα πήγαιναν κατ' ευχήν. Λίγο πριν από τον προορισμό, λίγο η πείνα, λίγο η ανυπόφορη ζέστη, σαν το τραγούδι των Σειρήνων καλούσαν στο Μαρκόπουλο. Ένα μικρό διαλειμματάκι, τόσο δα, για συνέντευξη και μετά κατευθείαν για βουτιές. Μια παρέα με ποδήλατα περίμενε έξω από ένα μαγαζί και μιλούσε για κάποιο πρωτάθλημα World Cup '98... Η επιγραφή του καταστήματος ανέφερε "Number One Computer House", ο κόσμος δε που όλο και ερχόταν ήταν ο καλύτερος μάρτυρας για το αληθές του ονόματος. Δεν πέρασαν δύο λεπτά και ένας κύριος γεμάτος χαρά και χαμόγελο άνοιξε το μαγαζί. Στα ράφια υπήρχαν τίτλοι, τους οποίους ακόμη και στο κέντρο της Αθήνας

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

NUMBER ONE

COMPUTER HOUSE



δυσκολεύεσαι να βρεις (βλ. Forsaken), οι δε συνθήκες ήταν ευνοϊκότερες για συνέντευξη (αν εξαιρέσουμε τη φασαρία που προοδευτικά αυξανόταν), αφού ο κ. Νίκος Κωνσταντινίδης έπαιζε τελευταίος. Η παρέα και το καφεδάκι, το μαγαζί και το χιούμορ του ιδιοκτήτη έσβησαν και την ανάγκη για μπίριο. Οι πράγματι καλές τιμές αποτέλεσαν ένα καλό αντικείμενο για κουβεντούλα. Όμως οι αθλητικές "υποχρεώσεις" κάλεσαν τον κ. Κωνσταντινίδη και μια ασυναίσθητη ματιά στο ρολόι έφερε ξανά την πικρία του χρόνου που πέρασε. Πάντως, είτε βρίσκεστε εκεί κοντά για τα μπίρια σας είτε ταξιδεύετε συχνά (μόνιμος κάτοικος που να μην είναι και θαμώνας του μαγαζιού δεν υπάρχει), σίγουρα θα βρείτε εκεί ό,τι θα χρειαστεί η πολυαγαπημένη σας κονσόλα. Το να μπορείς να πάρεις το παιχνίδι που σου αρέσει από ένα μαγαζί δίπλα στη θάλασσα που κάνεις τα μπίρια σου πρέπει να είναι φοβερή αίσθηση. Θα τη δοκιμάσουμε λίαν συντόμως.



PlayStation

Το Number One Computer House βρίσκεται στο Μαρκόπουλο, στην οδό Παπαβασιλείου 30. Το τηλέφωνό του είναι 0299 40125.



Ο κ. Νίκος Κωνσταντινίδης, πάντα γέλαστός και με το κατάλληλο αστείο έτοιμο για κάθε περίπτωση, δεν θα αρνηθεί να σας βοηθήσει στο όποιο πρόβλημά σας γύρω από την κονσόλα και τον υπολογιστή.

**Pixel Next Generation:** Κύριε Κωνσταντινίδη, πότε ξεκίνησε το "Number One Computer House";  
**Νίκος Κωνσταντινίδης:** Πριν από δύο χρόνια, πιο πολύ από προσωπικό ενδιαφέρον για τους

υπολογιστές και τις κονσόλες αλλά και λόγω της συναναστροφής με τα παιδιά.

**P.N.G.:** Η αρχή αυτή ήταν πιο εύκολη ή δύσκολη εδώ σε σχέση με την Αθήνα;

**N.K.:** Η Αθήνα έχει 4.000.000 κόσμο. Εδώ οι 3.000 με 4.000 κάνουν τα πράγματα σαφώς πιο δύσκολα. Πάντως, προσπαθούμε και τα φέρνουμε βόλτα.

**P.N.G.:** Πόσο εύκολο είναι να παραμένει κάποιος "Νούμερο ένα";

**N.K.:** Υπάρχει σίγουρα ο ανταγωνισμός με τη μεγάλη αγορά της Αθήνας, όπου πολλοί προσφεύγουν για να βρουν κάτι που αποκλείουν να το έχεις και εσύ. Σίγουρα, είναι δύσκολο.

**P.N.G.:** Κάποια σχέδια για το μέλλον;

**N.K.:** Αν προχωρήσει έτσι καλά και στο μέλλον η υπόθεση της κονσόλας, υπάρχει πάντα χώρος για ένα ακόμη μαγαζί εδώ γύρω. Η αγορά στην Αθήνα σίγουρα είναι κορεσμένη.

**P.N.G.:** Η μικρή πόλη ευθύνεται για το ότι είστε και φίλοι με τους πελάτες ή κάποια κρυφή συνταγή;

**N.K.:** Στην επαρχία δεν είσαι απρόσωπος. Σε βλέπουν ως φίλο και οφείλεις και εσύ να είσαι πραγματικός φίλος.

**P.N.G.:** Υπήρξε ποτέ κάποια απαίτηση που δεν μπορούσατε να καλύψετε;

**N.K.:** Ειδικά σε εποχές εορτών οι απαιτήσεις "τρέχουν", οι εταιρίες πιέζονται και τελικά πρέπει να τρέξεις και εσύ για να καλύψεις ό,τι μπορείς. Σε γενικές γραμμές, πάντως, οι εταιρίες βοηθούν και εξάλλου η απόσταση από την Αθήνα δεν είναι και τόσο μεγάλη.

**P.N.G.:** Κατά τη διάρκεια του Μουντιάλ αυξήθηκαν οι πωλήσεις των football games. Από το Μουντομπάσκετ, τι περιμένετε;

**N.K.:** Αν και έχουμε πολύ καλό μπάσκετ σε εθνικό επίπεδο, το ποδόσφαιρο έχει τον πρώτο λόγο. Αν βγει καμιά έκπληξη, ένα τέλειο μπάσκετ, τότε θα πουλήσει. Όμως, κακά τα ψέματα, το μπάσκετ δεν πουλάει.

**P.N.G.:** Πόσο καλοκαιρινές μπορεί να είναι οι κονσόλες;

**N.K.:** Αφού ο κόσμος φεύγει και πηγαίνει στη θάλασσα, δεν είναι τόσο καλοκαιρινές. Ακόμη και λόγω Μουντιάλ και άλλων τέτοιων περιστάσεων το καλοκαίρι η αγορά πέφτει σε αντίθεση με το χειμώνα.

**-P.N.G.:** Θα δώσετε μία καλοκαιρινή ευχή για όσους έφυγαν ή θα φύγουν για διακοπές;

**-N.K.:** Καλά μπίρια και με το καλό να επιστρέψουν.



# TOTAL NBA 98

**TOTAL NBA '98: ΜΕ ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΝΩΣΤΗΣ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΗΣ ΣΕΙΡΑΣ, Η SONY ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΙ ΤΑ ΚΕΚΤΗΜΕΝΑ. ΠΟΣΑ ΟΜΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΠΑΣΚΕΤ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΕΙ ΑΚΟΜΗ Η ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ PLAYSTATION;**

## Ποιος το ξέρει...

Ένα καινούριο παιχνίδι μπάσκετ, στους χαλεπούς καιρούς που ζούμε, σίγουρα δεν αποτελεί κοινοτοπία. Όταν όμως κάνουμε λόγο για τη σειρά Total NBA, το "ανφάνγκατέ" δηλαδή (άτσα το γαλλικό!) των παιχνιδιών καλαθοσφαίρισης, τότε, ε, ας πάει το παλιόμπελο, αξίζει να



**PIXEL**  
INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Sony  
Διάρθρωση: Sony Hellas



Single Player



Multiplayer



Memory Card



Multi Tap



ασχοληθούμε ευρύτερα με το εν λόγω παιχνίδι.

## ΛΟΙΠΟΝ, ΑΣ ΘΕΣΟΥΜΕ ΤΑ ΕΞΗΣ ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ...

"Ω, μεγάλε δρυΐδη του προγραμματισμού και των παιχνιδιών, τι πρέπει να περιμένουμε από τη νέα προγραμματιστική προσπάθεια της Sony;"

"Παιδιά μου, έχετε κάθε δικαίωμα να αναζητάτε καλή ποιότητα γραφικών, σωστό gameplay που να ικανοποιεί και τον πλέον απαιτητικό και, σε τελική ανάλυση, εφόσον τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς χαρακτηρίστηκαν τα κορυφαία του είδους, γυρέψτε και διεκδικήστε το καλύτερο."

"Αφέντη των γήινων και των πετούμενων, εσύ που όλα τα διαφεντεύεις και τα οραματίζεις, πες μας: το Total NBA '98 αξίζει τα λεφτά του και τον ντόρο







**"Έχει όλα  
τα εφόδια  
για να  
ξεχωρίσει."**

που γίνεται γύρω από το όνομά του;"  
"Παιδιά μου (δix), πιστεύω πως ναι."  
"Πες μας, μεγάλε κριτή παιχνιδιών για  
PlayStation, κρύβει άσους στο μανίκι  
του το παιχνίδι; Έχει νέα κόλπα να  
παρουσιάσει;"  
"Ναι."  
"Έχει όλα τα γήπεδα, όλα τα rosters και  
όλες τις γενικά γνωστές επιλογές;"  
"Ναι."  
"Έχει κι όλους τους καινούριους  
κανονισμούς, συμπεριλαμβανομένης  
της 'no charge' περιοχής μέσα στη  
ρακέτα;"  
"Ναι."  
"Έχει και draft;"  
"Έχει."



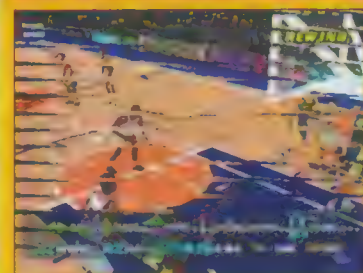
"Έχει και παίκτες με μαλλί 'άφρο';"  
"Έχει."  
"Έχει και Jordan;"  
"Μην το παρακάνετε..."

### ΠΑΡΑΣΥΝΙΟΗΜΑ

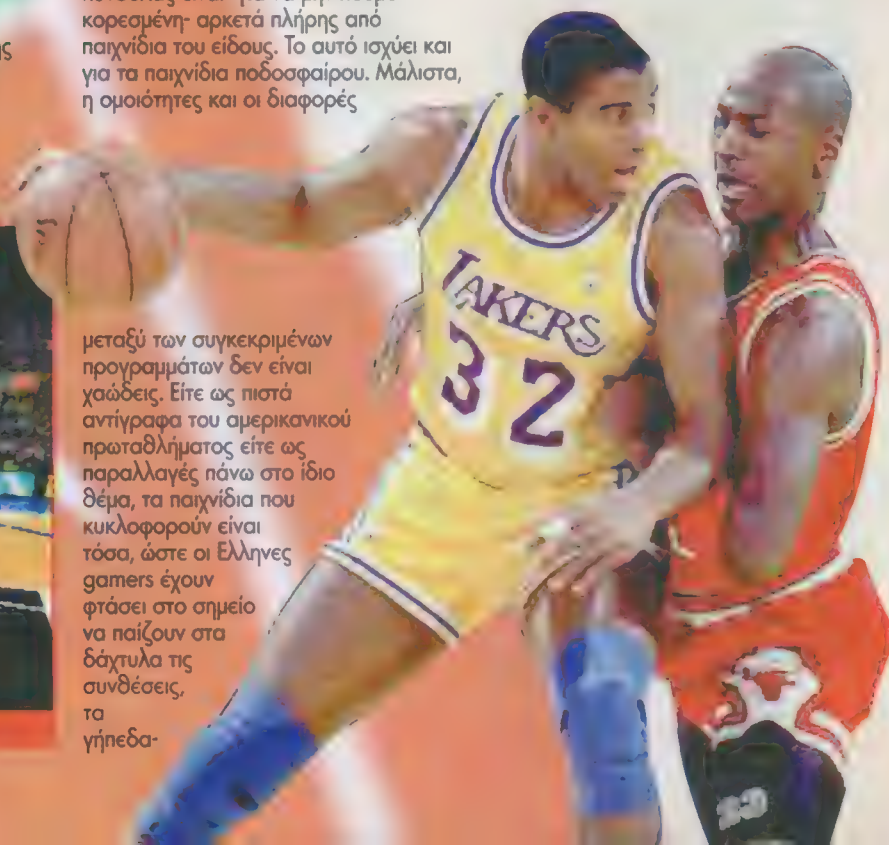
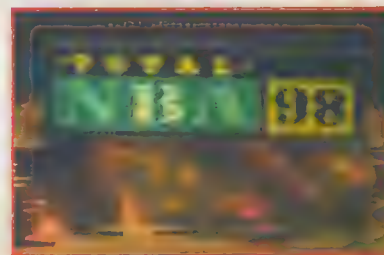
Λοιπόν, αρκετά με τους χρησμούς.  
Εφτασε, νομίζω, η κατάλληλη στιγμή να  
αναφερθούμε στο παιχνίδι  
διεξοδικότερα. Το Total NBA '98 είναι  
αυτό που δηλώνει το όνομά του: Ένας  
εξομοιωτής μπάσκετ. Ως τέτοιος δεν  
έχει καμία, μα καμία πρωτοτυπία να  
εισαγάγει στο χώρο του PlayStation. Η  
γνώμη μάλιστα του υπογράφοντος είναι  
ότι η αγορά της αγαπημένης μας  
κονσόλας είναι -για να μην πούμε  
κορεσμένη- αρκετά πλήρης από  
παιχνίδια του είδους. Το αυτό ισχύει και  
για τα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Μάλιστα,  
η ομοιότητες και οι διαφορές

μεταξύ των συγκεκριμένων  
προγραμμάτων δεν είναι  
χαώδεις. Είτε ως πιστά  
αντίγραφα του αμερικανικού  
πρωταθλήματος είτε ως  
παραλλαγές πάνω στο ίδιο  
θέμα, τα παιχνίδια που  
κυκλοφορούν είναι  
τόσα, ώστε οι Έλληνες  
gamers έχουν  
φτάσει στο σημείο  
να παίζουν στα  
δάχτυλα τις  
συνδέσεις,  
τα  
γήπεδα-

### ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ REPLAYS



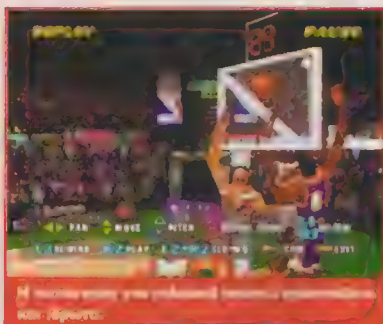
ΤΟ TOTAL NBA 98 ΕΧΕΙ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ REPLAYS  
ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΑΚΙΑ ΜΠΑΣΚΕΤ. ΟΧΙ ΜΟΝΟ  
ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΣΕ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΈΝΑ  
ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ  
ΝΑ ΕΛΞΕΓΕΣΤΕ ΠΑΗΡΩΣ ΤΗΝ ΚΑΜΕΡΑ ΤΟΥ REPLAY,  
ΩΣΤΕ ΝΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΡΥΦΕΣ  
ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΕΥΚΟΛΑ  
ΑΝΤΙΑΠΤΕΣ ΣΤΗ ΡΟΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΜΑΛΙΣΤΑ,  
ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΤΟΥ REPLAY,  
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΞΟΜΟΙΩΝΕΙ ΜΕ ΟΜΟΡΦΟ ΤΡΟΠΟ ΤΗΝ  
ΠΑΡΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΟΥ VIDEO ΟΤΑΝ  
ΓΥΡΙΣΕΙ ΜΕ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΙΣΩ ΤΗΝ ΚΑΙΣΕΤΑ.





ΧΟΡΕΥΟΝΤΑΣ  
ΣΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ

έδρες, τη δυναμικότητα και τα κουσούρια των περισσότερων επαγγελματικών ομάδων. (Εδώ προδίδεται και η συνηθισμένη αρτηριοσκλήρωση των προγραμματιστών στο να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι πλησιέστερο στα ευρωπαϊκά πρότυπα και τις ομάδες.)

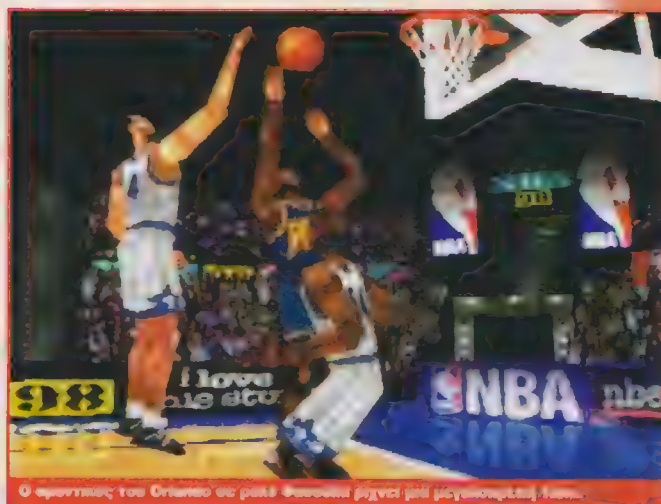
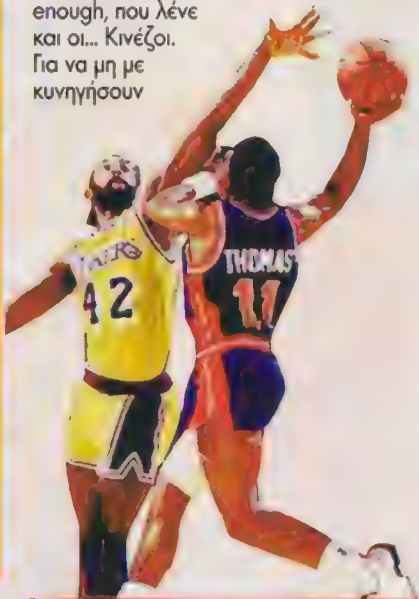


## ΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΓΕΝΙΚΟΤΕΡΟ

Βεβαίως, το κακό δεν περιορίζεται μόνο στα παιχνίδια μπάσκετ και ποδοσφαίρου. Οι προγραμματιστές μυρίζονται "ψητό" και βαρύνε στο ψαχνό. Έχουμε στην κυριολεξία κατακλυστεί από δεκάδες beat'em up, shoot'em up και driving games. Κάποια είναι εξαιρετικά, κάποια άλλα υποδεέστερα. Το θέμα βρίσκεται αλλού. Δεν μπορεί να έχει στερέψει η δημιουργική φαντασία των εταιριών. Εμείς οι παλιότεροι gamers, που ζήσαμε τα "πέτρινα χρόνια" των Spectrum και των Amstrad, έχουμε να καταθέσουμε τη μαρτυρία μιας εποχής πολύ πλουσιότερης σε έμπνευση και δημιουργία.

Η ΠΡΩΤΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ  
ΠΟΥ ΜΕΝΕΙ

Εντάξει, enough is enough, που λένε και οι... Κινέζοι. Για να μη με κυνηγήσουν



οι τύποι από τη Sony, έχω να σας πω ότι παρά την έλλειψη πρωτοτυπίας μέσα σε μία απαιτητική αγορά που δεν ξαφνιάζεται εύκολα, το Total NBA '98 έχει όλα τα εφόδια για να ξεχωρίσει. Στην τελική, πρόκειται για ένα καλό και προσεγμένο παιχνίδι, ικανό (και εμείς, κύριοι, δεν γλείφουμε κανέναν!) να χτυπήσει την πρωτιά στα παιχνίδια μπάσκετ για το PlayStation. Λοιπόν, νιώθετε έτοιμοι; Φορέστε τα "Snickers" σας και... μπούκα στο γήπεδο για το τζάμπολ!

## 5 ΑΥΤΟΙ, 5 ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ

Το παιχνίδι ξεκινά με τη γνωστή και δοκιμασμένη στην κονσόλα μας συνταγή ενός "δυνατού" εισαγωγικού βίντεο υπό τους ήχους της απαραίτητης μαύρης μουσικής. Σκηνές με μπασίματα, lay-up, εντυπωσιακά καρφώματα και θανατηφόρες σταυρωτές ντρίπλς από τους κορυφαίους άσσους του NBA διανδίζουν την εισαγωγή. Στη συνέχεια,



© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.





επιλέγετε το είδος (επίδειξη, πρωτάθλημα ή play off) που σας ενδιαφέρει, καθώς και το επίπεδο δυσκολίας. Οι ικανότητές σας κυμαίνονται από αυτές του αρχάριου έως και τις ανάλογες ενός πραγματικού all-star παίκτη. Μπορείτε να επιλέξετε οιαδήποτε από τις ομάδες του επαγγελματικού πρωταθλήματος των Αμερικανών σας κάνει κέφι και να την οδηγήσετε από την αφάνεια στην κορυφή. (Επειδή το παιχνίδι σέβεται τον εαυτό του, στην αρχή τουλάχιστον, μέχρι να εξοικειωθείτε με το άθλημα ο αντίπαλος θα σας κλείνει με άνεση το σπίτι.)

## Σ' ΩΡΑΙΟΣ!

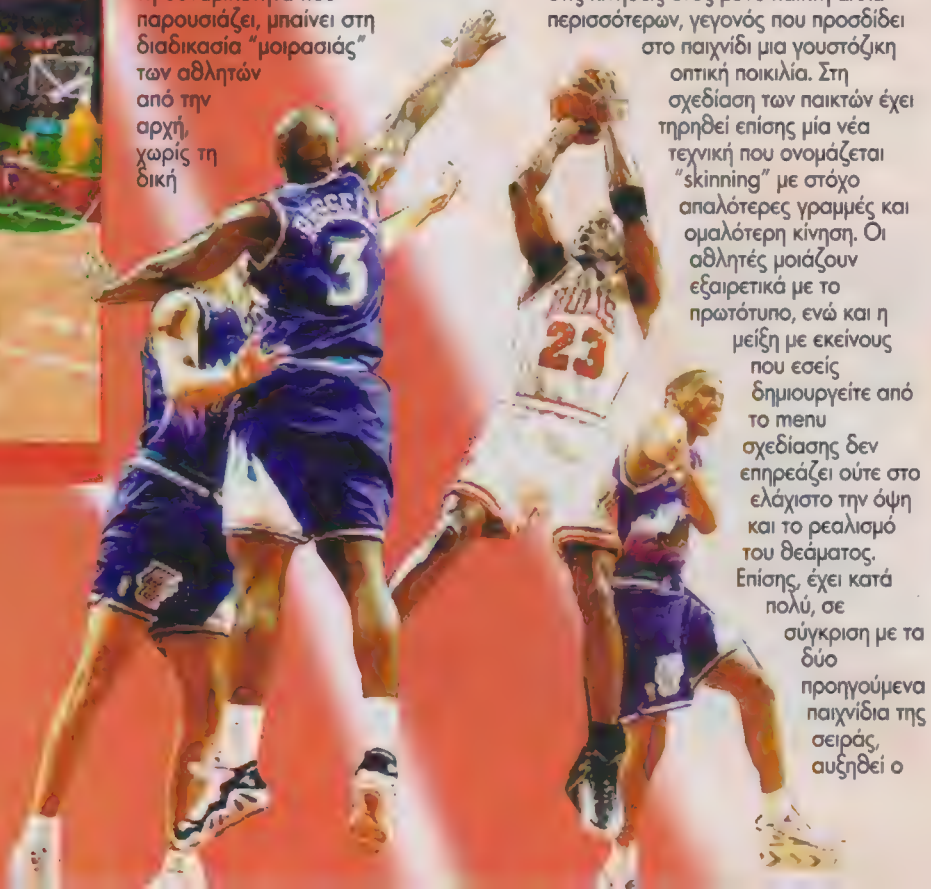
Βεβαίως προσφέρεται και η επιλογή να δημιουργήσετε τον παίκτη της αρεσκείας σας, με ένα ομολογουμένως αρκετά χαριτωμένο σύστημα, εύκολο στη χρήση και απολαυστικό στο αποτέλεσμα. Μπορείτε να "δώσετε πνοή" σε αθλητές διαφορετικού ύψους, κιλών, με μαλλιά μαύρα, κόκκινα, ξανθά έως και άφρο(!), διοπτροφόρους ή κορδελάκηδες, χοντρούς και κοκαλιάρηδες, θεούς του μπάσκετ ή ρούχλες πραγματικούς. Και φυσικά, μεταγράφετε, αποδεσμεύετε όποιους επιθυμείτε και γενικά διαμορφώνετε τη σύνθεση όπως γουστάρετε. Το νέο όμως στοιχείο του παιχνιδιού είναι η επιλογή να συμμετέχει η ομάδα σας στη διαδικασία των "draft". Η ομάδα σας (franchise όπως την αποκαλούν οι Αμερικανοί), ανάλογα με την ισχύ και τη δυναμικότητα που παρουσιάζει, μπαίνει στη διαδικασία "μοιρασιάς" των αθλητών από την αρχή, χωρίς τη δική

σας παρεμβολή σύμφωνα με τους κανόνες που ισχύουν σε ένα τυπικό draft της National Basketball Association. Δοκιμάστε το. Το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό, καθώς αλλάζει με αυτό τον τρόπο όλη η εικόνα του πρωταθλήματος και, όπως το δυναμικό των ομάδων διαμορφώνεται εκ νέου, τονώνεται ανάλογα και το ενδιαφέρον του παίκτη. Αφού εντέλει ξεπερδέψετε με το καλό με την εισαγωγική διαδικασία, φτάνει και η ώρα του αγωνιστικού μέρους.

## ΣΑΝ ΝΑ ΗΞΑΣΤΕ ΕΚΕΙ

Ως οπτικό θέαμα το παιχνίδι δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από έναν κανονικό αγώνα μπάσκετ. Με τις έξι διαφορετικές γωνίες λήψης που προσφέρονται (αν και η action camera δεν στέκεται κατά την προσωπική μου άποψη στο ύψος αυτής των προηγούμενων εκδόσεων), μπορείτε να παρακολουθήσετε τους περισσότερους από 350 παίκτες να τρέχουν, να αγωνίζονται, να μουγκρίζουν και να δίνουν τις δικές τους μάχες στην στρατόσφαιρα. Οι Barkley, O'Neal, Kemp, Hill, όλοι οι αστέρες είναι παρόντες (πλην ενός - ξέρετε ποιον εννοώ) και όπως ισχυρίζονται οι προγραμματιστές έχουν αποδοθεί στον καθένα οι πραγματικές ικανότητές του. Αυτό σημαίνει, φέρ' ειπείν, ότι ο Gary Payton των Seattle Sonics παίζει καταπληκτική άμυνα, ότι ο Denis Rodman δεσπόζει στα ριμπάουντ ή ακόμη ότι ο John Stockton είναι ο μετρ των assists. Η τεχνική motion capture αυτήν τη φορά δεν έχει σχεδιαστεί πάνω στις κινήσεις ενός μόνο παίκτη αλλά περισσότερων, γεγονός που προσδίδει στο παιχνίδι μια γουστόζικη οπτική ποικιλία. Στη σχεδίαση των παικτών έχει τηρθεί επίσης μία νέα τεχνική που ονομάζεται "skinning" με στόχο απαλότερες γραμμές και ομαλότερη κίνηση. Οι αθλητές μοιάζουν εξαιρετικά με το πρωτότυπο, ενώ και η

μείξη με εκείνους που εσείς δημιουργείτε από το μενού σχεδίασης δεν επηρεάζει ούτε στο ελάχιστο την όψη και το ρεαλισμό του θεάματος. Επίσης, έχει κατά πολύ, σε σύγκριση με τα δύο προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, αυξηθεί ο







Σίγουρα αυτά τα παλικάρια του Seattle ξέρουν να καρφώνουν.



αριθμός των animations όπως άλλωστε και ο αριθμός των καρφωμάτων.

### IN YOUR FACE, MAN!

Για την ακρίβεια ο αριθμός των δυνατών διαφορετικών καρφωμάτων ανέρχεται σε 30! Μάλιστα, σύμφωνα με την κατασκευάστρια εταιρία, κάθε αθλητής καρφώνει ανάλογα με τις πραγματικές δυνατότητές του και τον τύπο του σώματός του, έχετε δε τη δυνατότητα να επιλέγετε τον τύπο του καρφώματος που επιθυμείτε ενόσω βρίσκεστε στον αέρα. (Κάτι ανάλογο



δηλαδή με το σύστημα του NBA Live '98.) Εμείς με τη σειρά μας, πάντως, "φτιάσαμε" ένα πολύ funky, κοντούλη και αδυνατούλη μαουρούκο, ο οποίος δεν μπορούσε να βάλει σουτ με τίποτε, αλλά μας πέταξε τα μάτια έξω με τα καρφώματα που έκανε παρά το ύψος του. Ισως να έφταιγε το TPO-ME-PO "άφρο" μαλλί του!

### HARLEM GLOBETROTTERS

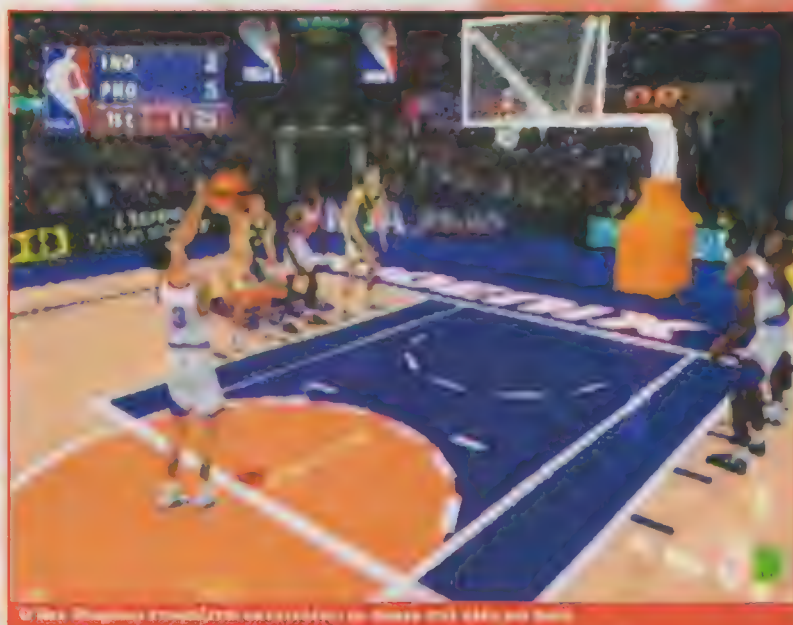
Στα πρόσθετα χαρακτηριστικά του Total NBA 98 αξίζει να συμπεριλάβουμε τη δυνατότητα για chill-άτες προσπονήσεις, no-look πάσες, τα fade-away σουτ, τα leapers, runners και hook shots, YEAH, MAN, DOSTA OLA!!! Εντάξει, εντάξει, η αλήθεια είναι ότι το παιχνίδι προσφέρει μεγάλη ποικιλία στην εκδήλωση των επιθετικών προσπαθειών σας. Εμείς πάντως διασκεδάσαμε αρκετά με το leaper, το άλμα προς τα εμπρός δηλαδή, αφήνοντας την μπάλα την τελευταία στιγμή και αποφεύγοντας την τάπα του κτήνους που βρισκόταν στο κατόπι μας. Πάντως, το να σκοράρετε με σουτ

δεν είναι εύκολη υπόθεση. Να μια καλή αφορμή για να δέσουμε το εξής ερώτημα:

### ΑΛΗΘΕΙΑ, ΠΟΣΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΡΕΙΑΖΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΜΑΣ;

Ένα πράγμα που ποτέ δεν κατάλαβα στη σειρά των Total NBA είναι το εξής: Γιατί, φίλοι προγραμματιστές, χρειαζόμαστε άλλο πλήκτρο για να πηδάμε στην άμυνα και άλλο πλήκτρο για την επίθεση; Ποιο άρρωστο μυαλό είναι υπεύθυνο για αυτήν τη δαχτυλομπλεξιματική παρωδία; Δεν σας έχουν μιλήσει για το μεγαλείο της απλότητας; Ένα το κρατούμενο. Πάντα επίσης είχα την εντύπωση ότι η όλη κίνηση των παικτών στο σουτ γινόταν σε ριπλέ. Φυσικά, αν αυτό ισχύει, εξυπηρετεί μια συγκεκριμένη λογική των κατασκευαστών και από αυτήν την οπτική γωνία δικαίωμά τους. Στο Total '98, πάντως, η εκτέλεση δείχνει πιο γρήγορη, αν και πάλι δεν βρίσκεται σε αντιστοιχία με τις υπόλοιπες κινήσεις των παικτών μέσα στο παιχνίδι.

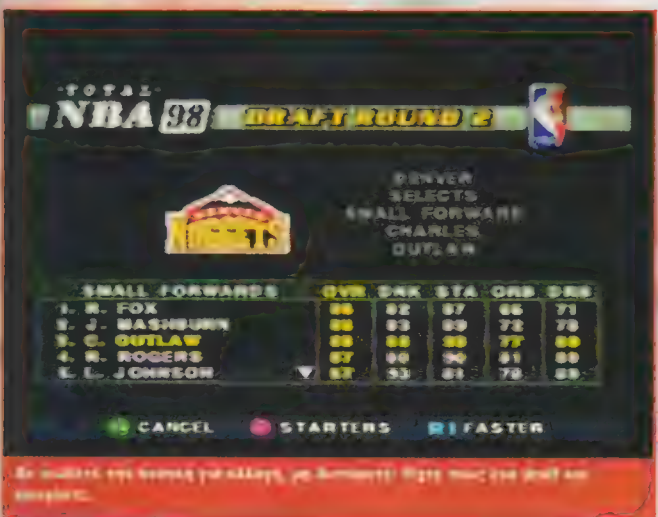
Εξακολουθώ όμως να έχω την αίσθηση ότι το ωραιότερο "στιλάκι" στο σουτ το συναντάμε στο NBA Live 98. Ένα άλλο στοιχείο που μάλλον διγεί το gameplay έχει να κάνει με το ποσοστό συμμετοχής του παίκτη στο παιχνίδι. Κάπου, ειδικά στα πρώτα βήματα, η δράση μοιάζει να σας ξεπερνάει: Οι αθλητές παίζουν άμυνα μόνοι τους (αυτό είναι καλό γιατί δεν τρέχουν πέρα δώδε σαν ζαλισμένα κοτόπουλα) και συχνά κάνουν και φάουλ που δεν τα παίρνετε χαμπάρι, ειδικά με την ύπαρξη της "no touch zone", του νέου κανονισμού δηλαδή που απαγορεύει οποιαδήποτε επαφή με τον επιτιθέμενο







Ο τυπός είναι πολύ 70's και καρφώνει ωραία. Πρωτός!



Σε αυτήν την οθόνη φαίνεται, με λεπτομέρεια, πως είναι όλοι οι παίκτες.

παίκτη σε έναν συγκεκριμένο χώρο μέσα στη ρακέτα σας. Μερικές φορές, μάλιστα, δεν προλαβαίνετε να καταλάβετε το πώς σας κλέβει την μπάλα ο αντίπαλος, σε μια φαινομενικά ανώδυνη επαφή.

## Ό,τι Πει ο Κοουτς!

Οι παίκτες είναι -όσο μπορούν- αρτίστες, ζογκλέρ κανονικοί. Σταυρωτές ντρίπλες και reverse είναι στην ημερήσια διάταξη, αλλά -προς

Θεού- μην τις επιχειρήσετε με τον σέντερ σας, καθώς ο κίνδυνος να ξεφτιλιστείτε ελλοχεύει. Αξίζουν συγχαρητήρια οι προγραμματιστές για αυτήν την ενδιαφέρουσα πινελιά ρεαλισμού. Έχει καταντήσει αηδία σε άλλα παιχνίδια μπάσκετ να κατεβάζεις μπάλα με το πεντάρι και να μην μπορεί να σου την κλέψει ο αντίπαλος. Ακόμη και μία απλή πάσα γίνεται επίφοβη, όταν την επιχειρήσει ο παίκτης που δεν έχει το κατάλληλο ability. Σε ό,τι αφορά πάντως την κυκλοφορία της μπάλας, το παιχνίδι κάνει χρήση του συστήματος που έχουμε συναντήσει στη σειρά των NBA Live, δηλαδή των εικονιδίων του joypad για την επιλογή του παίκτη-αποδέκτη της μπάλας. Εάν θέλετε, μπορείτε κατά τη διάρκεια της επίθεσης να ζητάτε από τους παίκτες της ομάδας να βοηθούν με σκριν ή ακόμη στην άμυνα να επιλέγετε απευθείας το κατάλληλο double-team πάνω στο αστέρι του αντιπάλου. Κι όταν με το καλό βρεθείτε κάτω από το αντίπαλο καλάθι, μη χαριστείτε σε κανέναν: Καρφώστε με μανία την μπάλα και δείξτε ποιος είναι το αφεντικό. Αν όμως αστοχήσετε, γρήγορα παλέψτε για το ριμπάουντ, απολαμβάνοντας τα φοβερά ηχητικά εφέ. Μια συμφωνία από μουγκρητά, αγκομαχητά, κραυγές και βαρβαρισμούς προσδέτουν στην ηχητική απόλαυσή σας και σας δείχνουν ότι εκεί ψηλά στη στρατόσφαιρα τα κακά παιδιά δεν



Ο Jerry Stackhouse είναι ένας από τους παίκτες που βοηθήσαν στο motion capture του παιχνιδιού.



Όλα είναι έτοιμα για να ξεκινήσει ένα ακόμη ντέρμπι. Το κοινό συνοδεύει με τα τραγούδια και τις επευφημίες του.

## 2η γνώμη

Τα προηγούμενα Total NBA δεν μου άρεσαν ιδιαίτερα. Τα γραφικά τους ήταν ελαφρώς χειρότερα από αυτά των NBA Live και NBA In the Zone, ενώ η πολύ αργή εκτέλεση του σουτ κατέστρεφε τη ροή του gameplay. Στη φετινή έκδοση, όμως, η Sony κατέβαλε προσπάθειες να βελτιώσει τις ατέλειες του παιχνιδιού και να μας δώσει ένα εξαιρετικό παιχνίδι μπάσκετ. Η μοναδική σημαντική ατέλεια είναι ο ανακόλουθος χειρισμός, που απαιτεί άλλο πληκτρολόγιο το άλμα στην επίθεση και άλλο για την αντίστοιχη κίνηση στην άμυνα. Αυτά όμως συνηθίζονται και μόλις τα ξεπεράσετε θα διαπιστώσετε ότι το Total NBA 98 είναι κατά πάσα πιθανότητα το καλύτερο μπάσκετ του PlayStation. Βέβαια, υπάρχει και η αντίθετη γνώμη, που εκφράζεται στο review του NBA Pro 98.

Γιώργος Παπαδόπουλος

αστειεύονται. Εμπρός, λοιπόν, τι κάθεστε; Αρπάξτε το joypad και με παρέα το τρίτο παιχνίδι της σειράς Total NBA βάλτε τους όλους στα καλάθια. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν θα απογοητεύσει κανέναν κάτοχο PlayStation. Το αν μπορεί όμως να χαρακτηριστεί ως το κορυφαίο παιχνίδι μπάσκετ της κονσόλας, αυτό ανάγεται στη δική σας κρίση.



PIXEL  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○○  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●○  
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○○  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○○

ΑΙΣΙΟΠΤΙΣΜΟΣ  
80%

Ανάγει στο club των κορυφαίων.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:

NBA Pro 98

NBA Live 98



# KOBE BRYANT IN

**ΕΦΤΑΣΕ Η ΣΤΙΓΜΗ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙ ΤΟ N64 ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΠΑΣΚΕΤ ΑΝΤΑΣΙΟ ΤΩΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΩΝ ΤΟΥ.**

**Πάμε για το τζάμπολ!**

Εκείνοι που δεν ασχολούνται με το NBA και γνωρίζουν τον Kobe

Bryant ίσως είναι πολύ λίγοι στη χώρα μας. Όσοι όμως έχουν N64 και μετανιώνουν για την αγορά του συγκεκριμένου παιχνιδιού τείνουν στο ελάχιστο. Πρόκειται για τον τρίτο τίτλο παιχνιδιού μπάσκετ που

κυκλοφορεί για τη συγκεκριμένη κονσόλα, ενδέχεται δε να "σβήσει" από το μυαλό σας ό,τι σχετικό προηγήθηκε... Καταρχήν, για όσους δεν τον ξέρετε, ο κύριος Kobe Bryant είναι ένας

θεωρείται από πολλούς στην Αμερική ως ο πιθανότερος διάδοχος του βασιλιά του αθλήματος, Μάικλ Τζόρνταν. Το παιχνίδι, λοιπόν, έχει δημιουργηθεί με βάση τις κινήσεις αυτού του ταλαντούχου νέου!

**Ακόμα και αν δεν σας αρέσει το**

δεκαεπενιάχρονος παίκτης των Los Angeles Lakers και

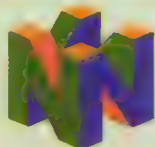
**ΜΙΣΟ ΛΕΠΤΟ, ΚΥΡΙΕ ΠΙΤΣΙΑΚΑ...**

Βεβαίως, αυτός ο διαιτητής δεν "σφυρίζει" στο NBA (μη μου πείτε ότι

ξέρετε έστω και έναν από τους εκεί διαιτητές), όμως καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού οι διαιτητές είναι το τελευταίο πράγμα που θα σας απασχολήσει. Το πρώτο που έχετε να κάνετε είναι να



Ο Billups σηκώνεται για το σουτ χωρίς να ντρέπεται ούτε για το κεφάλι του ούτε για το όνομά του.



**PIXEL INFORMATION**

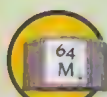
Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: KONAMI



Single Player



Multiplayer



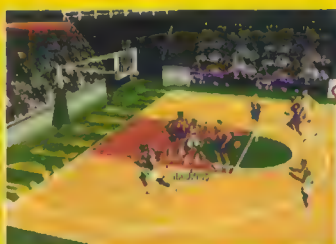
Cartridge



Controller Pack



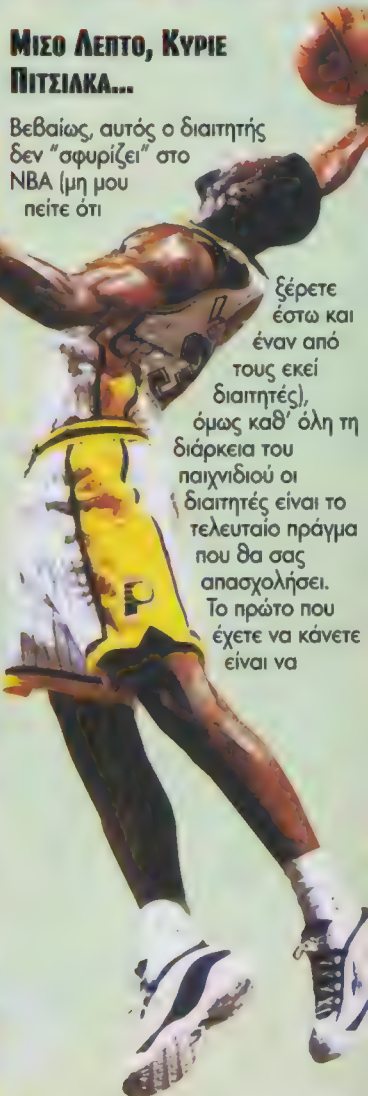
Rumble Pack



Σίγουρα μία από τις κάμερες του NBA Courtside θα σας ικανοποιήσει.



Πρέπει να γνωρίζετε ότι το Seattle, εκτός από τη μουσική "γκραντζ", έχει και πολύ καλό μπάσκετ. Χρειάζεται την προσοχή σας, ειδικότερα αν βρεθείτε αντιμέτωποι.





# NBA COURTSIDE

αποφασίσετε πόσοι θα παίξετε. Υπάρχει η δυνατότητα παιχνιδιού για έναν έως και τέσσερις παίκτες, ενώ η όποια συμμαχία είναι επίσης εφικτή. Μπορείτε δηλαδή να παίξετε όλοι στην ίδια ομάδα ή ένας εναντίον

ικανοποιούν κάποιοι παίκτες ή ακόμη και οι διαθέσιμες ομάδες, μπορείτε να αλλάξετε ό,τι ακριβώς σας ενοχλεί. Πιο συγκεκριμένα, ενώ υπάρχουν οι 29 ομάδες του NBA, εσείς μπορείτε να σχηματίσετε μια

παίκτες, και αυτό γίνεται. Ετσι φθάνετε στην επιλογή διοργάνωσης, όπου έχετε τη δυνατότητα να παίξετε μια σαιζόν (ένα ολόκληρο πρωτάθλημα, προετοιμασία, φιλικά) ακόμη και play-off.

Τελειώνοντας με τα προκαταρκτικά, μπορείτε να αλλάξετε ό,τι σας ενοχλεί, ακόμη και τους κανόνες. Για παράδειγμα, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε χωρίς να μετρά ο χρόνος της επίθεσης.

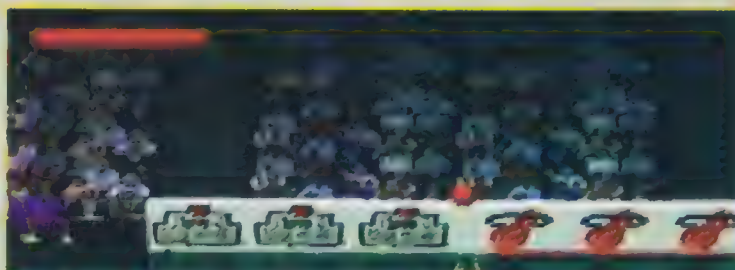
## ΠΕΤΑΕΙ Η ΟΜΑΔΑ;

Όλα είναι έτοιμα για να αρχίσει το παιχνίδι. Οι δύο ομάδες στήνονται για το τζάμπολ. Όμως, δεν μπορεί να παίξετε ένα παιχνίδι και να περάσει απαρατήρητο. Για το λόγο αυτόν τα τηλεοπτικά συνεργεία έχουν κατακλύσει το γήπεδο. Το κοινό σας που θέλει να παρακολουθήσει το παιχνίδι από την

δική σας, καινούρια. Αν πάλι θέλετε να αλλάξετε έναν ή περισσότερους



Ο καλός ο play-maker στο Kobe Bryant φαίνεται. Δεν συμφωνείτε;



Οι Αμερικανοί το λένε "tip off", εμείς "τζάμπολ". Είναι το ίδιο και το αυτό.

## Ο ΦΡΑΝΚΕΝΣΤΑΙΝ ΤΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ

ΟΠΩΣ ΕΙΠΑΜΕ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΕΥΚΟΛΗ. ΝΑ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ:

ΔΩΣΤΕ ΤΟΥ ΈΝΑ ΟΝΟΜΑΤΑΚΙ ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΕΙΑΣ ΣΑΣ ΚΑΙ, ΠΡΟΣ ΘΕΟΥ, ΜΗΝ ΑΡΧΙΣΤΕ ΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΚΑΙ ΛΑΜΠΑΔΑΣ ΚΑΘΕ ΠΑΙΣΧΑ.



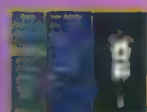
ΤΟ ΕΠΙΣΤΕΟ, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ, ΘΑ ΜΠΕΙ ΑΥΤΟΜΑΤΩΣ ΜΟΛΙΣ ΤΟ ΓΡΑΨΕΤΕ ΣΤΗ ΦΑΝΕΛΑ. ΠΑΛΙΕΣ, ΚΑΛΕΣ ΕΠΟΧΕΣ ΜΕ ΤΑ ΣΙΑΕΡΟΤΥΠΑ.



ΤΟ ΟΡΙΟ ΗΛΙΚΙΑΣ ΕΙΝΑΙ 99 ΕΤΩΝ. ΑΠΟ ΕΚΕΙ ΚΑΙ ΠΕΡΑ ΘΑ ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΣΥΝΤΑΞΙΟΔΟΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ. ΕΣΕΙΣ ΠΡΟΤΙΜΗΣΤΕ ΚΑΤΙ ΛΟΓΙΚΟ.



ΕΔΩ Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΕΠΕΡΝΑ ΤΑ 20 ΧΡΟΝΙΑ. ΤΙ ΤΡΑΒΑΜΕ ΚΑΙ ΕΜΕΙΣ ΟΙ ΜΠΑΣΚΕΤΙΠΟΛΙΤΕΣ.



ΣΕΙΡΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΚΟΥΜΕΡΟ ΣΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΠΡΟΑΓΓΕΛΙΚΟΙ, ΠΡΟΞΕΣΤΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΩΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΑΥΤΟ.



ΕΔΩ ΕΠΙΛΕΓΕΤΕ ΤΗ ΘΕΣΗ ΟΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ ΝΑ ΑΓΩΝΙΣΤΕΙ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ.



ΚΑΙ ΕΔΩ ΕΙΝΑΙ ΈΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΕΙ ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΜΗΦΑΛΙΟΤΗΤΑ ΠΑΝΩ ΑΠ' ΟΛΑ. ΔΩΣΤΕ ΤΟ ΎΨΟΣ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΕΙΤΕ.



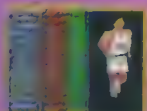
ΜΕ ΤΟ ΒΑΡΟΣ ΘΑ ΔΥΣΚΟΛΕΥΤΕΙΤΕ ΙΣΩΣ, ΑΦΟΥ Η ΜΟΝΑΔΑ ΜΕΤΡΗΣΗΣ ΕΙΝΑΙ ΤΑ POUNDS (ΟΠΩΣ ΑΜΕΡΙΚΗ)!



ΔΙΑΛΕΞΤΕ ΚΕΦΑΛΙ ΑΝΑΜΕΣΙΑ ΣΤΑ 20 ΠΟΥ ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ. ΑΝ ΑΝΤΕΞΕΤΕ ΑΠΟ ΤΑ ΓΕΛΙΑ ΠΑΝΤΑ.



ΤΕΛΟΣ, ΚΑΘΟΡΙΣΤΕ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ "ΝΕΟΓΕΝΝΗΤΟΥ". ΜΕ ΡΕΓΟΥΛΑ...



τριών ή δύο εναντίον δύο κ.λπ. Στη συνέχεια επιλέγετε αν θα παίξετε οργανωμένα και με το συστημάκι σας ή όπου σας βγάλει η τύχη. Ναι, καλά διαβάσατε, υπάρχει μια λίστα στο αρχικό μενυ με διάφορα συστήματα. Μάλιστα, αν δεν έχετε και μεγάλη σχέση με το άθλημα, μπορείτε να μάθετε ό,τι θέλατε και ντρεπόσατε να ρωτήσετε, αφού υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για το καθένα από αυτά.

Εάν πάλι ανήκετε στους πλέον "απαιτητικούς" και δεν σας



Από την πιο κοντινή κάμερα καμία λεπτομέρεια δεν μπορεί να ξεφύγει.



Ο Chris Webber των Washington Wizards εν δράσει.





Όταν υποστηρίζουμε ότι το παιχνίδι θα σας χαρίσει απίθανες στιγμές, κάτι τέτοιο εννοούμε. Τι άλλο θέλετε;



Η είσοδος των Καναδών στο NBA δεν αναστάτωση καμία σοβαρή ομάδα του πρωταθλήματος.



Η ομάδα της Washington αλλάζει το σύστημά της σε "low post" και το παιχνίδι το μαρτυράει σε όλο τον κόσμο.



Το παιχνίδι είναι εγκκερμένο από τους ιδρυτές του NBA. Αεπιμέρειες όπως αυτή δεν θα μπορούσαν να λείπουν.



Προτείνουμε να γεμίσετε την αντίπαλη ομάδα με όλα τα ονόματα που μισείτε. Η ευχαρίστηση από τη νίκη θα είναι διπλάσια.

**P**ηλεόραση θα μείνει σίγουρα ικανοποιημένο, αφού γύρω σας υπάρχουν επτά διαφορετικές κάμερες. Διαλέξτε εκείνη που σας αρέσει και συνεχίστε. Οι παίκτες ανταποκρίνονται πολύ γρήγορα και γενικά ο χειρισμός είναι πολύ απλός. Υπάρχουν ειδικές κινήσεις κάθε παίκτη, οι οποίες θα κρατήσουν την προσφορά θεάματος σε υψηλά επίπεδα. Όσα βλέπετε να κάνουν οι "μεγάλοι" μπασκετμπολίστες μπορείτε τώρα να τα πραγματοποιήσετε και εσείς: τάπες, καρφώματα, ασίστ κ.λπ.

### ΤΟΣΟ ΚΑΛΟ;

Εμείς σας το είπαμε. Καλό θα ήταν να το αποκτήσετε, ειδικότερα αν ανήκετε

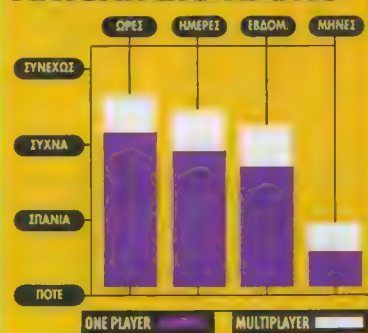


Χαρά στο κουράγιο του κόσμου που πάντα γεμίζει τα γήπεδα για να θωρεί την αρχοντιά σας.

στους λάτρεις του συγκεκριμένου αθλήματος. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι στερείται ατελειών. Η πρώτη από αυτές (και ίσως εκείνη με την

## Η υπογραφή του Κοβε δεν είναι τυχαία.

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Φανταστείτε τι όμορφο θα ήταν αν μία ομάδα, λόγω του καλού μπάσκετ που ξέρουμε, πρόσφερε δια. προκειμένου να μη μας χάσει... Εύπνα, πρέπει να γράψεις.

### ΘΡΙΛΕΡ

ΑΝΑΛΟΓΙΖΟΜΕΝΟΙ ΟΤΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΥΝΑΜΤΑΤΕ ΚΑΤΙ ΤΕΤΟΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ, ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΙΤΕ ΤΗ ΣΟΒΑΡΟΤΗΤΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΣΕΙΣΠΑΙΤΕ ΣΕ ΓΕΛΙΑ. ΤΙ ΛΕΣ, ΘΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΣΤΗΤΕΙΣΤΕ;



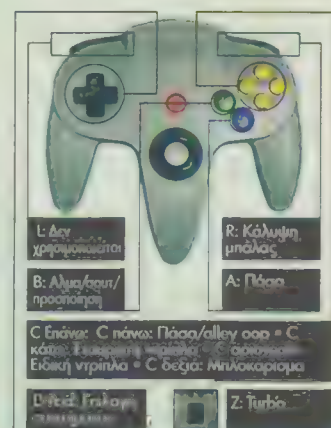




ελάχιστη σημασία) αφορά στο ότι οι πραγματικοί παίκτες του NBA θα μπορούσαν να κάνουν ακόμη και μήνυση για δυσφήμιση στην εταιρία, αφού τα πρόσωπα το παιχνίδι είναι ό,τι δεν έχετε δει

ούτε στο Nightmare Creatures ή στο Resident Evil. Ναι, κυρίες και κύριοι, οι "πρωταγωνιστές" του παιχνιδιού θα μπορούσαν να υπάρχουν ακόμη και σε παιχνίδι θρίλερ. Μιλάμε για την σαγήνια στο μεγαλύτερο βαθμό. Τα μεγάλα και άσχημα κεφάλια όμως φαντάζουν ως λεπτομέρεια, αφού η επόμενη στέλεια μειώνει την όποια αίσθηση ρεαλισμού κατακόρυφα. Πρόκειται για το γεγονός ότι κατά τη διαδικασία δημιουργίας δικών σας παικτών οι δυνατότητές τους μπορούν να φτάσουν μέχρι και το τέλειο. Συνήθως, όμως, σε παρόμοια παιχνίδια για να αυξήσετε κάτι, αναγκάζεστε να κόψετε από κάπου αλλού. Για παράδειγμα, δεν μπορείτε να φτιάξετε έναν παίκτη άψογο και στα επιθετικά και τα αμυντικά καθήκοντά του. Θα πρέπει να κάνετε κάποιους συμβιβασμούς. Αντίθετα, σε αυτό εδώ το παιχνίδι όλες οι δυνατότητες μπορούν να φτάσουν στο 100% και το μόνο που δεν γίνεται είναι κάθε παίκτης να φορά μπλε στολή και κόκκινη μπέρτα που να γράφει Superman. Ισως να είναι καλό ως σκέψη, βλάπτει όμως σοβαρά το παιχνίδι. Σε γενικές γραμμές, πάντως, το Kobe Bryant in NBA Courtside είναι με διαφορά το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ του N64 και δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας. Η συνέχεια αναμένεται συγκλονιστική.

P



# PIXEL

Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ  
ΗΧΟΣ  
GAMEPLAY  
ΑΝΤΟΧΗ

# 85%

Το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ στο N64.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
NBA Pro 98





# WORLD LEAGUE SOCCER 98

**ΠΑΡ' ΟΤΙ ΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ, ΚΙ ΕΝΩ ΣΕ ΛΙΓΟ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΜΟΥΝΤΟΜΠΑΣΚΕΤ, ΕΜΕΙΣ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΓΙΑ SATURN.**

## Βίβα, Sega!

Μια σχετικά άγνωστη εταιρία παραγωγής video games ανέπτυξε τα τελευταία δύο χρόνια ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου με σκοπό να γίνει το Νο1 στην κατηγορία του. Χαρακτηριστικό της πολύ καλής δουλειάς που έχει γίνει είναι το ότι και οι τρεις εκδόσεις του παιχνιδιού έχουν αναπτυχθεί από την αρχή από αυτόνομες προγραμματιστικές ομάδες. Η Silicon Dreams ήθελε και οι τρεις εκδόσεις του World League Soccer 98 να είναι στα ίδια επίπεδα - και μπορούμε να ισχυριστούμε ότι το κατάφερε και με το παραπάνω.

Στο Saturn, ο -μέχρι σήμερα- κυρίαρχος του παιχνιδιού είναι το World Wide Soccer 98 της Sega. Η EA, όσο και να προσπάθησε με το FIFA 98, δεν κατάφερε να ξεφύγει από τη μετριότητα και να επαναλάβει την επιτυχία της στις άλλες κονσόλες και τα PCs. Το WLS 98 στοχεύει κατευθείαν στην κορυφή - θα εξηγήσουμε στη συνέχεια το γιατί.

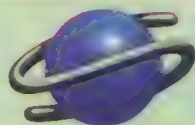
## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Υπάρχουν διαθέσιμες 185 ομάδες από όλο τον κόσμο. Ουσιαστικά οι επιλογές σας στο συγκεκριμένο τομέα είναι απεριόριστες,

αφού μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας ομάδα με τα χαρακτηριστικά που επιθυμείτε. Επίσης υπάρχουν 14 στάδια, 6 διαφορετικά είδη γηπέδων, διάφορες εναρκτήριες ώρες της ημέρας και φυσικά πολλαπλές κάμερες. Διαθέσιμες είναι οι ακόλουθες επιλογές σε ό,τι αφορά το αγωνιστικό κομμάτι του WLS 98:

## Φιλικός αγώνας

Μπορείτε να κάνετε προδέρμανση και να εξασκηθείτε στις βασικές κινήσεις του παιχνιδιού.



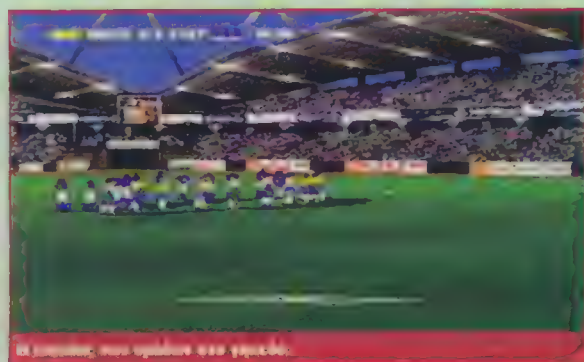
Σύστημα: Sega Saturn  
Κατασκευαστής: Silicon Dreams



Single Player



Multiplayer





# SOCCER 98

**"Απολαύστε  
τα καταπληκτικά  
εφέ φωτισμού  
και καιρικών  
συνθηκών."**



## Αγώνας επίδειξης

Εσείς και άλλοι τρεις φίλοι σας μπορείτε να αναμετρηθείτε σε μονούς αγώνες, μέσα από τους οποίους θα ετοιμαστείτε για τα τουρνουά.

## Τουρνουά Αγώνων

Τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν, αφού θα αντιμετωπίσετε τις καλύτερες ομάδες - και τους καλύτερους φίλους σας!

## Αγώνες πρωταθλήματος

Δεν νομίζω ότι εδώ χρειάζονται άλλες εξηγήσεις εκτός του ότι σας περιμένουν τριάντα αγωνιστικές.

## Arcade mode

Η γνωστή, αρκετά διασκεδαστική επιλογή, όπου γίνεται ένας σχετικός χαμός!

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΉΧΟΣ

Το επίπεδο των γραφικών του WLS 98 είναι πολύ υψηλό. Όπως προανέφερα, η Silicon Dreams ανέπτυξε το WLS 98 για Saturn παράλληλα με τις άλλες εκδόσεις για δύο ολόκληρα χρόνια. Το αποτέλεσμα; Υψηλή ανάλυση οθόνης και προσεγμένα γραφικά με ελάχιστο pixelization, που δίνουν άλλη

αίσθηση στο παιχνίδι.

Τα γήπεδα, οι παίκτες, το χορτάρι φαίνονται πολύ ρεαλιστικά. Ίσως υπάρξει μια μικρή ένταση για τους παίκτες,





## ΟΙ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

ΤΟ 1998 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΑΝ ΑΛΛΑ ΔΥΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΣΤΟ SATURN. Η ΑΡΧΗ ΕΓΙΝΕ ΜΕ ΤΟ WORLD WIDE SOCCER 98 ΚΑΙ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕ Η ΜΕΤΡΙΟΤΗΤΑ FIFA 98 RTWC.



ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ WLS 98 ΗΤΑΝ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΣΤΟ SATURN. ΑΝ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΟΜΑΛΟΤΑΤΟ FRAME RATE, ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΑΠΟΔΕΚΤΗ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ, ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΚΛΑΣΗ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ WLS 98.



ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΤΗΣ EA ΚΑΙ ΤΗΣ FIFA, ΚΑΤΑ ΤΑ ΑΛΛΑ ΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟΔΕΙΧΤΗΚΕ ΠΟΛΥ ΜΙΚΡΟ. ΜΕΤΡΙΟ GAMEPLAY, ΧΑΜΗΛΟ FRAME RATE ΚΑΙ ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΙΝΑΙ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ.



ΑΝ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ ΠΟΥ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΝΕΙ ΣΕ "98", ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΟ WLS. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ, ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΙΣΤΕ ΓΙΑ ΚΑΝΕΝΑ ΛΟΓΟ.



ΕΣΕΙΣ ΤΙ ΛΕΤΕ; ΠΟΥ ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΞΕΙ Η ΜΠΑΛΑ;

που δείχνουν αρκετά πολυγωνικοί. Βέβαια η κίνησή τους είναι ομαλότερη, καθώς η ταχύτητα ξεπερνά τα 30 καρέ το δευτερόλεπτο.

Η έμφαση που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια είναι εμφανής. Για παράδειγμα, το πλήθος κινείται ρυθμικά ανάλογα με τη ροή του αγώνα, οι επόπτες ακολουθούν τις φάσεις, οι σημαιούλες των κόρνερ ανεμίζουν, τα δίχτυα τινάζονται όταν μπαίνει γκολ, όταν υπάρχουν προβολείς δημιουργούνται ιριδισμοί ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες(!) και άλλα πολλά που απλά εντυπωσιάζουν.

Σε ό,τι αφορά την ηχητική επένδυση του παιχνιδιού, δεν μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι έχει κάποια ξεχωριστά στοιχεία, απλά ακολουθεί την όλη καλή εικόνα του παιχνιδιού. Αξίζει να αναφέρουμε το σχολιασμό των Peter Brackley και Ray Wilkins, που σχεδόν πάντα ακολουθούν τις φάσεις και δεν επαναλαμβάνουν συχνά τις ίδιες φράσεις.

## GAMEPLAY

Αν νομίζετε ότι το WLS 98 έχει μόνο καλά γραφικά και τίποτε άλλο, θα πρέπει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας. Καταρχήν θα πρέπει να αναφέρουμε ότι κάθε παίκτης μπορεί ήδη από τις πρώτες ώρες ενασχόλησης με τον τίτλο να κάνει χρήση αρκετών χαρακτηριστικών του. Αυτό με κανένα τρόπο δεν σημαίνει ότι οι πιο έμπειροι παίκτες θα βαρεθούν εύκολα. Υπάρχουν δεκάδες αγωνιστικές ενέργειες που μπορούν να εκτελεστούν άμεσα. Για



παράδειγμα, μπορείτε να δώσετε μία κοντινή ή μακρινή πάσα και ταυτόχρονα να έχετε υπό τον έλεγχό σας τον παίκτη που έκανε αυτή την πάσα! Οι δυνατότητες ελέγχου της μπάλας φαίνονται απεριόριστες, αφού υπάρχει ακόμη και η δυνατότητα να βάζετε φάλτσο στα σουτ και τις πάσες σας.







του αγώνα γίνεται πιο αργή και ένα σύστημα 4-4-2 είναι το καταλληλότερο. Αντίθετα, ένα μαλακό γήπεδο επιτρέπει το τεχνικό και γρήγορο παίξιμο, οπότε το 4-3-3 είναι προτιμότερο.

Είναι πράγματι απίστευτη η λεπτομέρεια που υπάρχει στο gameplay του WLS 98, αφού ακόμα και οι ώρες της ημέρας οπότε γίνεται ο αγώνας επηρεάζουν τη ροή του. Σε έναν μεσημεριανό αγώνα με ζέστη, οι παίκτες κουράζονται ευκολότερα και δεν αποδίδουν το ίδιο καλά στις τεχνικές ενέργειές τους σε σχέση με τους βραδινούς αγώνες. Η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού είναι επίσης εντυπωσιακή. Οι ομάδες που ελέγχονται από τη CPU προσαρμόζονται δυναμικά στις δυνατότητες της ομάδας σας αλλά και στις συνθήκες του αγώνα. Για παράδειγμα, εάν στο τέλος του δευτέρου ημιχρόνου ανοίξετε το σκορ, τότε η ομάδα CPU θα αντεπιτεθεί μαζί για να ισοφαρίσει. Επίσης, οι τερματοφύλακες συνέχεια αναλύουν τον αγώνα και έχουν πάντα την καλύτερη δυνατή θέση. Τέλος, μπορείτε κι εσείς να αλλάξετε τα αγωνιστικά χαρακτηριστικά της ομάδας σας κατά τη διάρκεια του αγώνα σε πολλά επίπεδα (αγωνιστικό σύστημα, αλλαγές κ.ά.).

### ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ο συνδυασμός καταπληκτικών γραφικών και κίνησης με τη μεγάλη λεπτομέρεια στο gameplay κάνουν το World League Soccer 98 το ρεαλιστικότερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για Saturn. Αφήνει πολύ πίσω το FIFA 98 και κάνει το World Wide Soccer 98 να φαίνεται κακό αντίγραφο! Αν αποκτήσετε το World League Soccer 98, απλά θα έχετε στη συλλογή σας το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για Saturn.



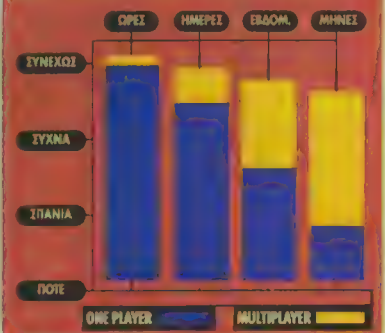
## 2η γνώμη

World League Soccer είναι μια περφόρμαντ περίπτωση παιχνιδιού. Είναι ίδιο σε όλο το μηχανήματα που το έχω δει! Έιτε σε PlayStation, έιτε σε PC, έιτε και σε Saturn, το παιχνίδι σφηνει ακριβώς την ίδια εντύπωση. Και η εντύπωση αυτή είναι ποτέ καλή.

Σπυρος Παροσχης

**"Το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου που έχει εμφανιστεί στο Saturn."**

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



### ΦΩΤΑ, ΚΑΜΕΡΑ, ΠΑΜΕ!

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΣΕΒΑΝΤΕΙ ΤΟΝ ΠΛΕΟΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΝ ΣΤΗ ΣΑΤΟΥΡΝ. ΟΙ ΦΩΤΟΙ ΣΤΟΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟΙ ΜΕ ΜΟΝΟΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΣΑΤΟΥΡΝ. ΟΙ ΦΩΤΟΙ ΣΤΟΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΛΕΓΜΕΝΟΙ ΜΕ ΜΟΝΟΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΣΑΤΟΥΡΝ.



### PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

**95%**

Το καλύτερο ποδοσφαίρο στο Saturn - ίσως και το τελευταίο

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
Worldwide Soccer 98,  
FIFA 98.



# VIGILANTE 8

## Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Activision  
Διάθεση: Grup Multimedia



Single Player



Multiplayer



Dual Analogue



Split Screen



ΟΚΤΩ ΑΠΟ ΕΣΑΣ ΔΕΝ ΦΟΡΑΤΕ ΖΩΝΗ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ. ΤΡΕΙΣ ΕΧΕΤΕ ΣΤΟ ΑΜΑΞΙ ΣΑΣ ΚΙΝΗΤΗΡΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΑΥΤΟΝ ΠΟΥ ΔΗΛΩΣΑΤΕ ΣΤΟ ΚΤΕΟ. ΠΕΝΤΕ ΕΧΕΤΕ ΟΔΗΓΗΣΕΙ ΜΕ ΜΕΓΑΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ ΑΛΚΟΟΛ ΣΤΟ ΑΙΜΑ ΣΑΣ. ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΕΝΑ ΑΠΛΟ RACING GAME;

### Οχι βέβαια!

Η οδήγηση στο κέντρο της πόλης, ειδικότερα τέτοιες ημέρες, που η ζέστη γίνεται αφόρητη, πολλές φορές μάς κάνει κακούς. Τόσο κακούς, ώστε θα θέλαμε αυτός που δεν σέβεται την προτεραιότητα από δεξιά, για παράδειγμα, να το μετανιώσει για πάντα. Για την ακρίβεια, να τον κάνουμε εμείς να το μετανιώσει... Με αυτό τον τρόπο το V8 έρχεται να συμπληρώσει ένα μεγάλο κενό. Μπορούμε δε να ισχυριστούμε ότι η Activision έχει ήδη εξασφαλίσει ακόμη μία

επιτυχία, αφού κατάφερε και "χάρσει" σε ένα παιχνίδι αυτοκίνητα, όπλα και γυναίκες. Μάλιστα όλα αυτά σε μεγάλους βαθμούς, τόσο ως προς την ποσότητα όσο και ως προς την ποιότητα.

Το σενάριο θέλει τον κόσμο αυτό το μάτιο να καταφέρει να εξαντλή τα φυσικά αποθέματα πετρελαίου και να επέρχεται μια κρίση άνευ προηγουμένου. Δεν λείπει δε το κοινωνικοοικονομικό υπονοούμενο, αφού οι έχοντες -λίγο- πετρέλαιο προσλαμβάνουν



# MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44  
ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION!!!

ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CD-ROM

100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SEGA SATURN!!!

300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE!!!



## ΕΙΔΗΣΗ

ΣΤΟ MICRO GAMES  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ  
ΠΡΩΤΟ ADVENTURE CLUB  
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!  
ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ  
ΤΑ ADVENTURES.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430. ΙΣΧΥΕΙ  
ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ  
ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

### ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ

SONY PLAYSTATION 15.000 Δρα.  
SEGA SATURN 25.000 Δρα.  
Mega 15.000 Δρα.

### SONY PLAYSTATION M.T.X.

WARCRAFT	15.000 Δρα.
BROKEN SWORD 1	15.000 Δρα.
BLOOD OMEN	15.000 Δρα.
CREATURES	15.000 Δρα.
CRASH BANDICOOT 2	15.000 Δρα.
TOMB RAIDER 1	15.000 Δρα.
TIME COMMANDER	15.000 Δρα.
ISO SOCCER PRO	15.000 Δρα.
TOCA TURFING CAR	15.000 Δρα.
RESIDENT EVIL	15.000 Δρα.
CONQUER WARS	15.000 Δρα.
JURASSIC PARK	15.000 Δρα.
SWAGMAN	15.000 Δρα.
RED ALIEN	15.000 Δρα.
MR. MATHS FLUFFS	15.000 Δρα.
CHRYSLER	15.000 Δρα.
SUIKODEN	10.000 Δρα.
LEGACY OF KAIN	10.000 Δρα.
GRID RUN	10.000 Δρα.
NIGHTMARE	10.000 Δρα.
TUNEL R	10.000 Δρα.
MONSTER TRUCKS	10.000 Δρα.
KEOLAH	10.000 Δρα.

### ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

ΝΕΑ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΑΔΗΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

ΝΕΑ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΑΔΗΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

μισθοφόρους, για να οδηγήσουν τον κόσμο στην αποδοχή του δικού τους μονοπωλίου. Η ύστατη μορφή αντίδρασης έρχεται από μια ομάδα εδελοντών (vigilantes), που σκοπό έχουν να ενισχύσουν το έργο της αστυνομίας, αφού αυτή τον τελευταίο καιρό είναι τόσο απασχολημένη.

### ΠΟΥ ΤΑ ΒΡΗΚΑΝ;

Θα περίμενε λοιπόν κανείς ένα κάποιο "χλιδάτο" όχημα, που στο κάτω-κάτω θα τους εξασφάλιζε το σχετικό κύρος απέναντι στους κακούς του παιχνιδιού (Coyotes τους λένε). Μάλλον όμως δεν καταλάβατε τι σημαίνουν τα περί κρίσης που διαβάσατε προηγουμένως. Εδώ ο κόσμος πεινά και υποφέρει, πού να βρει

λεφτά για χλιδές; Ακόμη και τα ρούχα που φοράνε οι ήρωες είναι κάποιων δεκαετιών: Πουκάμισα με γιακάδες τόσο μεγάλους, ώστε αυτός που τα φορά δεν πρέπει να βλέπει δεξιά κι αριστερά του, παντελόνια με καμπάνες που θα ζήλευε και ο Κουασιμόδος και άλλα πολλά χαρακτηριστικά των νέων της δεκαετίας του '70. Σε αντίθεση, τα όπλα που έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε είναι μια ευγενική χορηγία της Εξωγήινοι Α.Ε. Με άλλες λέξεις, ένας ιπτάμενος δίσκος που έπεσε στη Γη στάθηκε η αφορμή τα όπλα να είναι ο

μόνος τομέας που αναπτύχθηκε όσο τίποτα άλλο. Για μερικά όπλα τα πυρομαχικά δεν θα σας λείψουν ποτέ, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν θα αντιμετωπίσετε άλλου είδους προβλήματα. Για παράδειγμα, οι κάννες των πολυβόλων υπερθερμαίνονται πολύ γρήγορα, αλλά ευτυχώς ο δρόμος είναι σπαρμένος με διάφορα όπλα. Πέρα όμως από το ατομικό όπλο σας, μπορείτε να έχετε έτοιμα προς χρήση ακόμη τρία οπλικά συστήματα, τα οποία τοποθετούνται στο εξωτερικό του αυτοκινήτου σας. Πάντως σας το τονίζουμε ξανά:

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

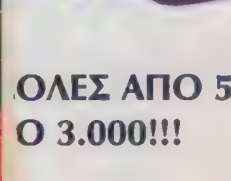
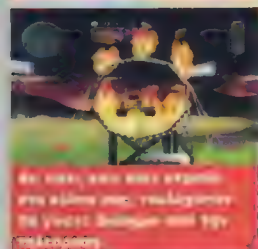
Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

Αναπτύχθηκε μόνο ο ένας τομέας...

ΔΩΡΕΑΝ  
ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ  
CLUB

ΟΛΕΣ ΑΠΟ 5.000!!!  
Ο 3.000!!!

ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ

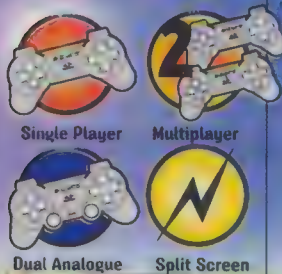




# VIGILANTE 8

## INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Activision  
Διάθεση: Grup Multimedia



Όλο, πέφτετε έξω - κι αυτό γιατί οι εκπλήξεις συνεχίζονται...

### Και Μπαμ και Μπουμ...

Το αυτοκίνητο που θα επιλέξετε ευτυχώς δεν πρόκειται να περιορίσει τις επιλογές σας σχετικά με τα οπλικά συστήματα των οποίων θα κάνετε χρήση. Ετσι, θα συναντήσετε μέχρι και πέντε διαφορετικά είδη όπλων, με τα οποία μπορείτε να κάνετε όποιο συνδυασμό επιθυμείτε. Όσοι από εσάς είχατε την τύχη να παίξετε παρόμοιους τίτλους, όπως το Twisted Metal, θα θυμάστε ότι υπήρχε η δυνατότητα combos! Εδώ επίσης μπορείτε, πατώντας τα πλήκτρα, να πετύχετε την ελκυστικότερη και πιο ζεστή γίνετα επιδόσεις. Η πρώτη φοράς μας κερτάει Mortar κακούς, ώστε εκτόξευσή του που δεν σέβει είτε με έναν απλό προτεραιότητα συστοιχία των πέντε παράδειγμα κάνουν τέτοια πάντα. Για το στο σημείο όπου κάνουμε εμείς ο αντίπαλος θα με αυτό τον ένας κρατήρας. να συμπληρω το δικό σας κενό. Μπαρνια! ισχυριστούμε Missiles ήδη εξασφαλίσει), πάλι,

οι αντιπαλοι σας θα έχουν διαφορετική γνώμη), αρκεί να γίνεται σωστή χρήση τους. Το παιχνίδι διαθέτει ποικιλία κινήσεων που δεν εξαντλείται, αφού σαφώς κάθε αυτοκίνητο έχει το ιδιαίτερο όπλο του, ενώ δεν λείπουν οι κινήσεις αποτελειώματος του αντιπάλου, με στόχο την εξασφάλιση κάποιων επιπλέον bonus (αλά Mortal Kombat).

### AIR CONDITION EXEΙ;

Τα γραφικά, τα εφέ, οι εκρήξεις και ο ήχος λίγο απέχουν από το τέλειο, ενώ οι επιλογές για τον τρόπο παιχνιδιματος είναι κάτι περισσότερο από αρκετές. Μπορείτε λοιπόν να παίξετε μόνοι σας ή μαζί με άλλους παίκτες

(υποστηρίζονται μέχρι 4) σε Split Screen mode. Σε αυτή την περίπτωση η ταχύτητα του παιχνιδιού μειώνεται αρκετά, αλλά η διασκέδαση παραμένει αμείωτη. Σε Multiplayer mode, οι παίκτες μπορούν να παίξουν είτε ως αντίπαλοι είτε ως συνεργάτες. Ιδίως σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι γίνεται επικίνδυνο εδιστικό. Σε γενικές γραμμές, πολλά ακόμη θα μπορούσαν να γραφτούν για το Vigilante 8. Διαθέτει τρομερά γραφικά, είναι προσεγμένο σχεδόν σε όλες τις λεπτομέρειές του, κρύβει πολλά μυστικά και θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Κάπου εδώ βέβαια θα με συγχωρήσετε, γιατί πρέπει να επιστρέψω στο τιμόνι. Βλέπετε, οι Coyotes δεν σταματούν να απειλούν, οπότε, μια και το καθήκον μας καλεί, τα λέμε στο δρόμο... Βρουμμ...

### ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



### Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

94%

Ρόδες, όπλο και γυναίκες σε ένα παιχνίδι.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΑ  
Το σάββατο 2  
Ευχαριστώ



# MICROGAMES

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ CLUB ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ - ΦΡΥΝΗΣ 44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ

**300 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PLAYSTATION!!!**

**ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CD-ROM**

**100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SEGA SATURN!!!**

**200 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE!!!**

**ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ GAME BOY - GAME GEAR + M. SYSTEM!!!**

**100+ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ SNES**

GAME BOY MTX+ GAME... 5.900  
SNES MTX+ GAME... 12.900  
MEGA DRIVE+ GAME... 5.900  
GAME GEAR MTX+ GAME... 12.900

ΠΩΛΗΣΕΙΣ  
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ  
ΤΙΣ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ  
ΤΙΜΕΣ!!!

Τηλεφωνήστε τώρα στο  
**7260761 &**  
Fax: 7010430

**ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ**

**10.00 π.μ. - 15.30 μ.μ.  
17.30 μ.μ. - 21.00 μ.μ.**

+ 2 DUAL SHOCK NIKON  
**54.900!!!**  
VALUE PACK  
**59.900!!!**  
+ 2 DUAL SHOCK SONY  
**54.900!!!**

**51.900!!!**

**56.900!!!**

**MICRO-  
GAMES**

**ΦΙΛΟΙ ΑΠΟ  
ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ!!!**  
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΣΑΣ  
ΔΩΡΕΑΝ ΚΩΔΙΚΟΙ ΚΑΙ  
ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ  
ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

**ΠΑΡΑΔΟΣΗ  
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ**

**ΕΙΔΗΣΗ**

ΣΤΟ MICRO GAMES  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ ΤΟ  
ΠΡΩΤΟ **ADVENTURE CLUB**  
**ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!**

ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ  
ΤΑ ADVENTURES.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430. ΙΣΧΥΕΙ

ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ

ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

**ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ**

SONY PLAYSTATION... 15.900 λογ.  
SEGA SATURN... 21.900 λογ.  
N64... 15.900 λογ.

**SONY PLAYSTATION M.T.X.**

WARCRAFT	18.000 λογ.
BROKEN SWORD 2	18.000 λογ.
BLOOD OVEN	8.000 λογ.
CREATURES	18.000 λογ.
CRUSH BANDICOT 2	8.000 λογ.
TOMB RAIDER 1	8.000 λογ.
TIME COMMANDO	8.000 λογ.
ISSO SOCCER PRO	8.000 λογ.
TOTU TURNING CAR	14.000 λογ.
RESIDENT EVIL	8.000 λογ.
COLONY WARS	14.000 λογ.
JURASSIC PARK	14.000 λογ.
SHAGANAI	14.000 λογ.
RED ALERT	14.000 λογ.
MR. MYTHOLOGIES	14.000 λογ.
CRYPT KILLER	8.000 λογ.
SURKITTEN	18.000 λογ.
LEGACY OF KAIN	18.000 λογ.
GRID MAN	18.000 λογ.
MR. RIVALPHANT	18.000 λογ.
TUNNEL BL	18.000 λογ.
MONSTER TRUCKS	18.000 λογ.
BETLAM	5.900 λογ.

**NEEL ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ  
VALUATION**

HEART OF DARKNESS	18.000 λογ.
DEAD ON MINE	20.000 λογ.
WOLFEA	18.000 λογ.
TOMB RAIDER	18.000 λογ.
CALLING MURDER	18.000 λογ.
TREASURES OF THE DEEP	17.500 λογ.
CARDINAL SYN	16.500 λογ.
PREMIERE ADVANCE	18.000 λογ.
ALPHINA	21.500 λογ.
BEAST BATTLE	16.900 λογ.
WORLD TENDR	
SURFER	17.900 λογ.

**WIIITENDO 64**

CT 64	25.900 λογ.
RAMPAGE	
WORLD SOCK	22.900 λογ.
VIRTUAL CHESS	26.900 λογ.
DUAL HEROES	27.900 λογ.

**SEGA SATURN**

WORLD TENDR	
SHOCK	14.900 λογ.
BURNING RANGERS	14.900 λογ.
WIPING FORCE 3	14.900 λογ.

**ΔΩΡΕΑΝ  
ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ  
CLUB**

**ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ!!! ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΑΠΟ 5.000!!!  
GAMES ΓΙΑ MASTER SYSTEM & GAME BOY ΜΟΝΟ 3.000!!!**

Φρύνης 44, Παγκράτι  
ΤΗΛ.-FAX: 7260761 & 7010430

**ΠΩΛΗΣΗ  
ΧΟΝΔΡΙΚΗ-ΛΙΑΝΙΚΗ**



Φάκελος

NBA Pro

PIXEL next generation Ιούλιος-Αύγουστος 1998

Του Ζήνωνα Παράση

62

αριθμός αερίων

# NBA PRO

DR JEKYLL ΚΑΙ MR HYDE:

“ΔΙΠΡΟΣΩΠΟ” ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΝΕΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΜΠΑΣΚΕΤ ΤΗΣ ΚΟΝΑΜΙ, ΣΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ

ΓΙΑ PLAYSTATION ΚΑΙ NINTENDO 64.



## ΦΑΚΕΛΟΣ

# Η

Κοναμί είναι μία από τις καλύτερες εταιρίες στο χώρο των αθλητικών παιχνιδιών. Δημιουργίες όπως οι International Superstar Soccer Pro (ISS Pro για τους φίλους του) και Track & Field, τα NBA in the Zone 1 & 2 για το PlayStation καθώς και τα ISS 64 και Nagano Winter Olympics για το

Nintendo 64 έχουν καθιερωθεί στη συνείδηση των παικτών ως τίτλοι κορυφαίοι στην κατηγορία τους. Ετσι, η κυκλοφορία του καινούριου παιχνιδιού μπάσκετ της εταιρίας αποτελεί ένα σημαντικό νέο.

Το NBA Pro 98 -ή NBA in the Zone 98, αν προτιμάτε- έκανε την εμφάνισή του τόσο στο PSX όσο και στο N64. Το παιχνίδι





## ΟΙ ΛΕΥΚΟΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΗΔΗΣΟΥΝ;



ΛΕΝΕ ΟΤΙ ΟΙ ΛΕΥΚΟΙ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΗΔΗΣΟΥΝ, ΑΛΛΑ ΤΟ NBA Pro 98 ΤΟΥΣ ΔΙΑΦΥΣΑΙ ΠΑΤΑΓΩΔΩΣ. ΒΛΕΠΤΕ, ΤΟ "ΔΥΑΡΙ" ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΠΑΡΕΙ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ MICHAEL JORDAN ΣΤΟΥΣ BULLS -ΑΓΟΝΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΝΟΥΜΕΡΑ 92 ΚΑΙ 80 ΣΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΙΑ PSX ΚΑΙ N64 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ- ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΥΠΕΡΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΤΑ ΚΑΝΕΙ ΟΛΑ ΚΑΙ ΣΥΜΦΕΡΕΙ, ΠΑΡΑ ΤΟ ΛΕΥΚΟ ΤΗΣ ΕΠΙΔΕΡΜΙΔΑΣ ΤΟΥ. ΤΡΙΠΟΝΤΑ, ΚΑΡΦΩΜΑΤΑ, FADE AWAY ΣΟΥΤ ΚΑΙ ΑΣΙΣΤ



ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΗΜΕΡΗΣΙΑ ΔΙΑΤΑΞΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΒΑΠΤΙΣΤΟ ΠΑΙΚΤΗ ΤΟΥ CHICAGO (ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΑΠΛΩΣ ΩΣ "PLAYER"). ΑΦΗΙΤΕ ΤΟΥΣ ΔΟΠΟΝ ΝΑ ΛΕΝΕ.



διαδέτε όλα τα χαρακτηριστικά που προσδοκά κάποιος από έναν σύγχρονο τίτλο μπάσκετ. Έτσι, μεταξύ άλλων μπορείτε να περιμένετε motion

captured animation, πραγματικές ομάδες, παίκτες, γήπεδα και σύμβολα του NBA, μεγάλη ποικιλία κινήσεων, διάφορα αμυντικά και επιθετικά συστήματα και βεβαίως εντυπωσιακά καρφώματα.

P

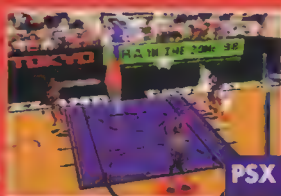


## ΠΡΟΣΩΠΟ ΜΕ ΠΡΟΣΩΠΟ

Ο ΑΥΤΟ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ NBA Pro 98 ΓΙΑ N64 ΚΑΙ PSX ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΠΟΛΥΣ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ. ΟΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΕΣ ΕΝΤΟΠΙΖΟΝΤΑΙ ΣΤΑ ΕΞΗΣ ΠΛΑΙΣΙΑ:

### ΒΟΛΕΣ

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΠΟΥ ΑΝΕΠΤΥΞΑΝ ΤΙΣ ΔΥΟ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΚΔΟΛΟΥΝΤΑΝ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΩΝ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΒΟΛΩΝ. ΤΟΣΟ ΣΤΟ PSX ΟΣΟ ΚΑΙ ΣΤΟ N64 ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΣΗΜΑΝΙΣΤΑΙ ΕΝΑ ΠΛΑΙΣΙΟ, ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ-ΔΕΞΙΑ ΜΙΑ ΓΡΑΜΜΗ. ΣΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΗΣ SONY ΓΙΑ ΝΑ ΕΥΣΤΟΧΗΣΤΕ ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΠΑΤΗΣΙΤΕ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΤΟΥ ΣΟΥΤ ΟΤΑΝ Η ΓΡΑΜΜΗ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΠΛΑΙΣΙΟΥ, ΕΝΩ ΣΤΟ



PSX



N64

NINTENDO ΘΑ ΠΡΕΠΙ ΝΑ ΚΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΙΤΕ ΤΟΝ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΜΟΧΛΟ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΘΟΡΙΣΤΕ ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΩΣ ΚΑΙ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΗΣ ΒΟΛΗΣ.

### ΣΤΙΑ

ΑΝ ΜΑΘΑΙΝΕΤΕ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΔΙΑΔΥΧΕΙΤΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΟΥ ΣΟΥΤ, ΤΟΤΕ ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΔΕΙΧΤΕ ΜΕ ΕΝΑ



PSX



N64

ΕΝΤΥΠΩΣΗ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΣΤΕΣ ΠΟΥ ΔΡΑΠΕΤΕΥΣΑΝ ΑΠΟ ΤΟ ISS 64 ΚΑΙ ΣΟΥΤΑΡΟΥΝ ΣΑΝ ΝΑ ΕΚΤΕΛΟΥΝ ΑΡΑΟΥΤ. ΑΝΤΙΘΕΤΑ, ΣΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ PSX ΤΟ ΣΟΥΤ ΔΕΙΧΝΕΙ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΣΥΝΟΜΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΕΝΤΟΜΑ ΤΟΥ ΧΕΡΙΟΥ ΚΑΙ ΛΥΓΙΣΜΑ ΤΟΥ ΚΑΡΠΟΥ, ΟΠΩΣ ΚΑΝΟΥΝ ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΙ ΜΠΑΣΚΕΤΜΠΟΛΙΣΤΕΣ.

### ΘΑΜΠΑΔΑ

ΟΛΟΙ ΣΕΡΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ N64 ΔΙΑΔΕΙΤΕΙ ΑΥΤΑΙΟΤΗΤΕΣ ΕΞΟΜΑΛΥΝΣΗΣ ΚΑΙ ΕΚΔΥΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΣΠΟΧΑΝΤΙΚΟΥ ΤΕΣΤΑΤΟΝΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΣΦΟΔΡΙΣΜΟΥ.



PSX



N64

98 ΟΜΩΣ ΤΟ ΣΧΟΥΝ ΠΑΡΑΚΑΝΣΙ, ΜΕ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΝΑ ΔΕΙΧΝΕΙ ΠΟΛΥ ΘΑΜΠΟ. ΑΥΤΟ ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΤΙΣ ΜΑΚΡΙΝΕΣ ΑΝΦΩΣ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ ΣΗΜΠΟΔΙΖΕΙ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΝΑ ΕΧΕΙ ΣΑΦΗ ΕΙΚΟΝΑ ΤΗΣ ΑΓΟΝΙΣΤΙΚΗΣ ΔΡΑΣΗΣ.

ΤΑ ΠΟΛΥΤΟΝΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΑΛΙΣΤΑ ΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΚΑΤΑ ΚΟΡΟΝ ΣΤΟ NBA Pro



# NBA PRO 98

**ΣΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΣ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΑΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙΑ. ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΕΤΕ, ΟΜΩΣ, ΟΤΑΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ ΤΟ MUNDIAL; ΕΥΚΟΛΟ... ΜΕΤΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟ MUNDOBASKET. ΟΠΩΣ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΕΤΕ, ΤΟ "PIXEL N.G." ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΣΑΣ ΑΦΗΣΕΙ ΝΑ ΑΓΩΝΙΑΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΑΝ ΘΑ ΕΡΘΟΥΝ ΟΙ STARS ΤΟΥ NBA, Π' ΑΥΤΟ ΣΑΣ ΔΙΝΕΙ ΤΗ ΛΥΣΗ: NBA PRO 98.**

## Ενα αστέρι γεννιέται

Πόσα είναι άραγε όλα τα μπασκετάκια που έχουν περάσει από το

PSX; Οποιος και να είναι ο αριθμός, γεγονός παραμένει ότι κανένα εκτός του NBA Live 98 δεν ήταν σε θέση να παρουσιάσει ένα καλό σύνολο και να αποτελέσει ένα ρεαλιστικό αλλά και διασκεδαστικό εξομοιωτή. Η Konami, λοιπόν, η εταιρία που έδωσε στους κατόχους PlayStation και N64 το εκπληκτικό ISS Pro, ξαναχτυπά, φιλοδοξώντας αυτή τη φορά να πιάσει την κορυφή στις καρδιές των μπασκετόφιλων με ένα κερηκτικό παιχνίδι που τα έχει όλα.

Το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι η πληρότητα του τίτλου όσον αφορά στους παίκτες-αστέρια των ομάδων όπως οι Sir Charles, Shaq (μαζί με την ντουλάπα που έφαγε χδες για πρωινό), Scottie Pippen (χειροκρότημα), Dennis Rodman, Ewing, Malone, Glen Rice, Horace Grand ακόμα και οι Stoyan Vrankovic και Eddie Johnson, όλοι εκτός από την αυτού μεγαλειότητα



Michael Jordan και τον Σπύρο Παράσχη.

Το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε από τα περιεχόμενα μιας αρκετά πλούσιας λίστας modes, όπου συμπεριλαμβάνονται exhibition games για φιλικά παιχνίδια, new regular season για την ολοκληρωμένη σεζόν '97-98 του NBA, τα NBA playoffs & NBA finals, αν θέλετε αμέσως τώρα ένα κύπελλο, και τα NBA all-star games για επικούς αγώνες και συγκινήσεις.

## ΦΡΟΤΙΑ ΣΤΑ ΚΑΛΑΘΙΑ

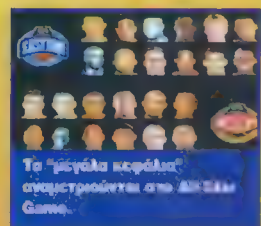
Το NBA Pro 98 είναι γεμάτο διαθέσιμες επιλογές που προσδίδουν μεγάλη δόση ρεαλισμού στο παιχνίδι αναδεικνύοντάς το σε κορυφαίο του είδους του. Ετσι μπορείτε να

δώσετε ρεσιτάλ προπονητικής αφ' ενός καθορίζοντας τις τακτικές και τα συστήματα των ομάδων και αφ' ετέρου επιλέγοντας σε ποιον τομέα θέλετε να ρίχνετε περισσότερο βάρος, όπως το αν θα είστε κατεχοχόν επιθετική ή αμυντική ομάδα, το ποιος παίκτης θα παίξει και σε ποια θέση, το αν θα ακολουθείτε γρήγορο και επιθετικό μπάσκετ ή πιο αργό για σίγουρα καλάθια και το αν θα εκτελείτε γρήγορους αιφνιδιασμούς.

Στα rosters μπορείτε να δείτε τα αναλυτικά στατιστικά κάθε παίκτη σας ξεχωριστά ή της ομάδας στο σύνολό της, προκειμένου να ελέγξετε τις επιδόσεις στην ευστοχία των δίποντων, τρίποντων, καρφωμάτων και βολών, τις ασίστ καθώς και την άμυνα (κλεψίματα, τάπες,



Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Konami  
Διάδοση: Dionic



Τα "μεγάλα κεφάλια" αναγνωρίζονται στο All-Star Game.



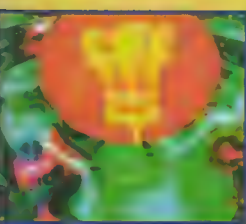
Η επίθεση του Rodman ή κλέβει το καλάθι ή το Lostman.







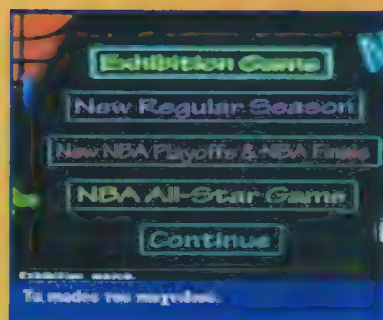
Τα γραφικά είναι ανώτερα των περισσότερων άλλων παιχνιδιών basket.



ριμπάουντ). Έτσι μπορείτε να δείτε ποιοί παίκτες σας είναι καλοί και να τους εντάξετε στη βασική πεντάδα ή να διαπιστώσετε ποιοι δεν σας γεμίζουν πια το μάτι και να τους ξεφορτωθείτε δίνοντάς τους σε μια άλλη ομάδα παίρνοντας ταυτόχρονα άλλον παίκτη με μεταγραφή. Ακόμα και αν δε βρίσκετε τον παίκτη των ονείρων σας, μπορείτε να τον δημιουργήσετε εσείς, επιλέγοντας όλα τα χαρακτηριστικά του, όπως το ύψος, τη σωματική διάπλαση, το πρόσωπο, το χρώμα, το πόσο "παικτρώνι" είναι στο γήπεδο, το ποιο χέρι χρησιμοποιεί, ακόμα και το αγαπημένο του φαγητό. Επιτέλους, ένα παιχνίδι με νόημα! There are true values in life (sic).

### SLAM & DUNK

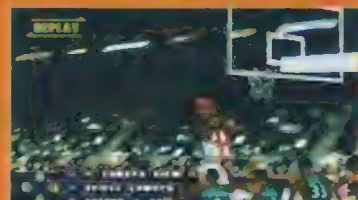
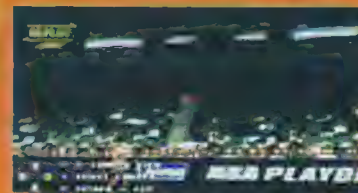
Το gameplay του παιχνιδιού κινείται σε πολύ υψηλά επίπεδα, δίνοντας έτσι την εντύπωση στον παίκτη ενός πραγματικού αγώνα μπάσκετ. Οι παίκτες κινούνται ιδιαίτερα ρεαλιστικά στο γήπεδο, με πολύ καλό animation σε



όλες τις κινήσεις τους, και εκτελούν τα συστήματά τους με απίστευτη αληθοφάνεια όπως και στο πραγματικό NBA. Μπορείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου να βάλετε τους συμπαίκτες σας να κάνουν άκρη ανοίγοντάς σας το δρόμο προς το καλάθι, να ντριπλάρτε στη ρακέτα αδειάζοντας όλη την αντίπαλη άμυνα, να κάνετε εκπληκτικά καρφώματα μπροστά στη μάπα ακόμα και του πιο ψηλού αμυντικού (αυτό που οι Αμερικανοί λένε "in your face!"), να κερδίζετε χώρο παίζοντας με την πλάτη στο καλάθι και να εκτελείτε θεαματικά follows, alley-oops, rinovits, back-door πάσες και ραβέροςες, αφήνοντας τους άλλους απλώς να κοιτάνε, ενώ η γρήγορη αλλαγή των παικτών που ελέγχετε στο παιχνίδι -ανάλογα με το ποιος μετέχει στη φάση- είναι πολύ σημαντική για την επιτυχία σας. Η κυκλοφορία της μπάλας και οι πάσες στο γήπεδο σας επιτρέπουν να παίξετε πολύ δημιουργικά. Η αντίπαλη CPU



### ΕΥΚΟΛΗ ΖΩΗ



ΟΤΑΝ ΣΠΑΝΑΦΕΡΕΤΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΑΓΙΑ ΓΡΑΜΜΗ, ΔΩΣΤΕ ΠΑΣΑ ΣΤΟ ΣΥΜΠΑΙΚΤΗ ΣΑΣ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΜΕΣΑ ΣΤΗ ΡΑΚΕΤΑ, ΓΙΑ ΔΥΟ ΕΥΚΟΛΟΥΣ ΠΟΝΤΟΥΣ.

παίζει και αυτή ρεαλιστικά, κάτι το ιδιαίτερα σημαντικό, αφού -σε αντίθεση με τα άλλα παιχνίδια μπάσκετ όπου, όταν τελειώνει ο αγώνας, το τελικό αποτέλεσμα είναι εντελώς εξωπραγματικό- εδώ το σκορ είναι κανονικού παιχνιδιού. Όσοι από εσάς έχετε παίξει άλλα μπασκετάκια σίγουρα θα θυμάστε κάτι 200άρες που πέφτουν από κάθε ομάδα. Αυτό δεν είναι μπασκετάκι, αυτό είναι living... vroom! Έτσι, αν, για παράδειγμα, ο αγώνας τελειώνει και το PSX χάνει με λίγους πόντους, θα προσπαθήσει να μειώσει τη διαφορά παίζοντας καλή άμυνα πάνω στους παίκτες σας που έχουν βάλει τα περισσότερα







**P** καλάδια, θα κάνει γρήγορες αντεπιθέσεις, ενώ, καθώς θα είστε στα τελευταία λεπτά του αγώνα, η CPU θα παίρνει συνεχώς time out προσπαθώντας να σταματήσει το χρονόμετρο. Αντίθετα, σε ανάλογους τίτλους, τα καλάδια απλώς πέφτουν βροχή από τη σέντρα, οδηγώντας τον παίκτη να εκφράζεται με αναρίθμητα κοσμητικά επίθετα στο πνεύμα της ευγενούς άμιλλας του αθλητισμού και κοπανώντας το joypad σε πρωτότυπα μέρη!

### ALL STAR GAME

Τα γραφικά του παιχνιδιού κινούνται σε ιδιαίτερα ικανοποιητικά επίπεδα και είναι κατά πολύ ανώτερα από αυτά των περισσότερων -αν όχι όλων- τίτλων. Κάθε παίκτης έχει τη δική του αποκλειστική σχεδίαση προσώπου που είναι αρκετά πειστική. Θα δείτε,

μάλιστα, ότι ακόμα και ο Dennis Rodman αλλάζει συνεχώς χρώμα μαλλιών (σώπα!), ενώ θα μείνετε με ανοιχτό το στόμα από την καταπληκτική απεικόνιση των γηπέδων με τα σήματα κάθε ομάδας. Εξάλλου, θα απολαύσετε τους προβολείς -αλλά και τους παίκτες- να καθρεφτίζονται στο παρκέ, τις δε κερκίδες να παρουσιάζουν ποικιλία στο χρώμα και την κίνηση. Και όλα αυτά με το παιχνίδι να διατηρεί μια ικανοποιητική ταχύτητα. Σίγουρα, βέβαια, έχουμε δει γρηγορότερους τίτλους, αλλά εδώ η ταχύτητα ανταποκρίνεται σε αυτή των πραγματικών αγώνων μπάσκετ διατηρώντας το ρεαλισμό του παιχνιδιού.

Όσον αφορά στον ήχο τώρα, η μουσική -μέτρια έως ανύπαρκτη- χρειάζεται βελτίωση με δυνατό house αλλά και rock κομμάτια, ενώ ακόμη και ο εκφωνητής, μολονότι δεν επαναλαμβάνεται συχνά και διατηρεί μια πρωτοτυπία, μερικές φορές δείχνει να χάνεται. Όλα αυτά όμως

εξισορροπούνται από τα πλούσια εφέ, με πρώτα και καλύτερα τα εντυπωσιακά μεγαλειώδη εφέ που συνοδεύουν κάθε φάση στο NBA, αλλά και άλλα όπως οι κραυγές του κοινού που δημιουργούν φανταστική ατμόσφαιρα, οι ήχοι από τα παπούτσια των παικτών καθώς κινούνται στο παρκέ που δίνουν ζωντάνια στο παιχνίδι και, τέλος, ο ήχος της μπάλας καθώς αυτή σκάει στο γήπεδο και χτυπάει στα καλάδια.

Με το PlayStation να έχει κατακλυστεί από παιχνίδια μπάσκετ που δυσιάζουν το gameplay και το ρεαλισμό στο βωμό της γρήγορης και θεαματικής δράσης, με αποτέλεσμα να βλέπουμε παιχνίδια στα οποία σημειώνονται σκορ εξαιρετικά υψηλά (400 πόντοι!), είναι πολύ καλό κάποιες εταιρίες να στρέφονται προς τα ποιοτικά παιχνίδια. Πράγματι αξίζουν συγχαρητήρια στην Κοπαμί που μετά το καταπληκτικό ISS Pro μας χαρίζει αυτό το παιχνίδι.

Το NBA Pro 98 δίνει νέο νόημα στη λέξη "ρεαλισμός", καθώς δύναται να προσφέρει πλήθος επιλογών και κινήσεων, αλλά και ατέλειωτες ώρες γέλιου αυτό το καλοκαίρι!

P



**PIXEL**  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●  
ANTOXH ●●●●●●●●●●

**94%**

Καυτό

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ  
NBA Pro 98 Total NBA 98



# NBA PRO 98

ΜΕ ΤΟ ΝΕΟ ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ Η ΚΟΝΑΜΙ ΘΕΤΕΙ ΕΣΑΣ, ΤΟΥΣ ΑΝΕΞΑΝΤΛΗΤΟΥΣ ΣΕ ΑΝΤΟΧΗ ΚΑΙ ΨΥΧΙΚΑ ΑΠΟΘΕΜΑΤΑ ΣΥΛΛΕΚΤΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΠΑΣΚΕΤ, ΠΡΟ ΤΩΝ ΕΥΘΥΝΩΝ ΣΑΣ: ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΔΩΣΕΤΕ ΤΑ ΛΕΦΤΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ NBA PRO 98. Ή ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ;

## Χαμένη ευκαιρία

### Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ ΣΤΟ N64

Στη σύντομη ιστορία της, η 64-μπιτη κονσόλα μας δεν έχει να παρουσιάσει ανεξάντλητη πληθώρα αθλητικών παιχνιδιών - και αυτό είναι μάλλον κρίμα, καθώς η αντίστοιχη αγορά είναι μεγάλη και απαιτητική. Το NBA Pro 98 αποτελεί την τελευταία προσέγγιση της παραγωγού εταιρίας στο χώρο, ως συνέχεια των σχετικά επιτυχημένων In the Zone 1 και 2, παιχνιδιών που δεν πρόλαβαν να εμφανιστούν στο Nintendo 64. Το έδαφος λοιπόν είναι πρόσφορο για μπασκετικές αναζητήσεις. Απομένει να δούμε αν το συγκεκριμένο προϊόν θα "βλαστήσει", συγκινώντας μικρούς και μεγάλους παίκτες.

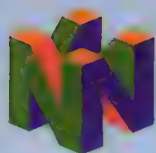
### ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΙΔΙΑ;

Για αρχή σας ενημερώνουμε ότι το παιχνίδι είναι συμβατό με το Rumble Pack της Nintendo. Όσοι από εσάς το έχετε προμηθευτεί θα μπορέσετε άνετα να χαρείτε τα καρφώματα και



τις εντυπωσιακές reverse κινήσεις σας, νιώθοντας τους κραδασμούς που θα σας προσφέρει το παλλόμενο στα χέρια σας χειριστήριο. Ξεκινώντας, πολύ σύντομα όλοι εσείς οι μπασκετόφιλοι κονσολάκηδες θα διαπιστώσετε ότι δεν πρόκειται να βρεθείτε προ εκπλήξεων. Τα γνωστά menus παρουσίασης που συναντάτε σε όλα τα ανάλογα παιχνίδια βρίσκονται κι εδώ. Το παιχνίδι κυκλοφορεί υπό την έγκριση της Αμερικανικής Ομοσπονδίας Επαγγελματικού Μπάσκετ και -ως ειδικότητα- περιέχει όλες τις γνωστές ομάδες, με τα rosters που τις συνοδεύουν και τους συνήδεις περιορισμούς στην παρουσία παικτών τύπου Τζόρνταν. Αν δηλαδή ανατρέξετε στη σύνδεση των αγαπημένων σας Chicago Bulls, τη θέση του Μιχαλάκη καταλαμβάνει ένα άγνωστο (αλλά όχι και ατάλαντο) дуάρι, λευκό και αβάφτιστο. Ωστόσο αυτό δεν αποτελεί καινοτομία ούτε αρνητικό, άλλωστε το έχουμε συναντήσει και σε άλλα παιχνίδια του

είδους. Στη συνέχεια, οι 1 έως 4 παίκτες μπορούν, επιλέγοντας μία από τις 29 ομάδες του NBA, να διαπιστώσουν... πόσα απίδια πιάνει ο σάκος, είτε μέσα από αγώνα επίδειξης είτε λαμβάνοντας μέρος στα play-off του κορυφαίου πρωταθλήματος στον κόσμο είτε ξεκινώντας την επίπονη και κοπιαστική διαδικασία μιας ολόκληρης σαιζόν. Στα "συν" του παιχνιδιού, θα διαπιστώσετε ότι σας προσφέρονται όλα τα απαραίτητα στατιστικά στοιχεία της προηγούμενης και της τρέχουσας αγωνιστικής, πληροφορίες για όλες τις ομάδες καθώς επίσης η δυνατότητα να κατασκευάζετε τον αγαπημένο σας αθλητή, σύμφωνα με τα γούστα και τις επιλογές σας. Μπορείτε βεβαίως να επιλέξετε να τηρήσετε το αγωνιστικό πρόγραμμα της αρεσκείας σας ή να ακολουθήσετε τη "φις" μορφή, που ισχύει για όλες τις



## INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: Konami  
Διάθεση: Nortec





**P**ομάδες του NBA. Φυσικά οι προγραμματιστές, σεβόμενοι τη ρεαλιστική τάξη των πραγμάτων, σας δίνουν τη δυνατότητα να προβείτε στις απαραίτητες μεταγραφές και ανταλλαγές παικτών ή στη "στρατολόγηση" των γνωστών "free-agents".



### Και Τι Εγινε Διπλά;

Όλα τα προαναφερθέντα αποτελούν παράλληλα τη μεγάλη αδυναμία του παιχνιδιού. Ο αναγνώστης του περιοδικού που θα διαβάσει την παρουσίαση θα περιμένει να διαπιστώσει εάν το NBA Pro 98 έχει να προσφέρει στην αγορά κάτι καινούριο. Η απάντηση είναι σίγουρα αρνητική. Ακόμη κι αν αναφερόμαστε στο Nintendo 64, δηλαδή στην κονσόλα με τα λιγότερα αθλητικά προγράμματα, σίγουρα οι απαιτήσεις σε γραφικά και gameplay είναι αυξημένες και η συγκεκριμένη προσπάθεια δεν ικανοποιεί. Δεν αρκεί πλέον να παρουσιάζεται κάτι γλιτωμένο. Ακόμη και 100 ομάδες κι άλλα τόσα rosters να έχει το πρόγραμμα, έστω κι αν προστεθούν μεταγραφές με ολίγη από All-Star παιχνίδια, δεν τρέχει μία. ΟΛΑ τα παιχνίδια μπάσκετ ξεκινούν από αυτή τη βάση και, αν το gameplay δεν είναι εδιστικό, κλάψ' τα, Χαράλαμπε...



### Για Τον Λογόν Το Αιθέριον

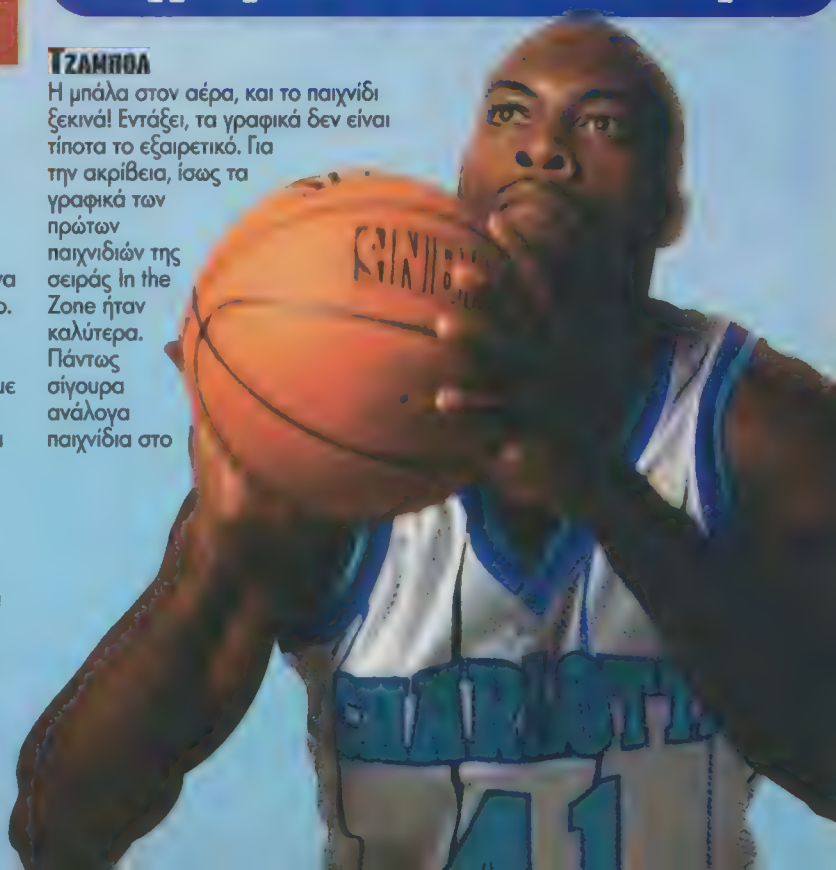
Θα μπορούσε κάποιος να αντικρούσει: "Γιατί παραπονιέστε; Σίγουρα μια πολύ καλή κονσόλα όπως το Nintendo 64 έχει ανάγκη από ένα καλό παιχνίδι μπάσκετ. Και το συγκεκριμένο είναι καλό: Έχει ανεκτά γραφικά, περιλαμβάνει όλα τα γήπεδα και τους αθλητές του πρωταθλήματος και γενικά διαθέτει ό,τι όλα τα παιχνίδια του είδους." Είπαμε, αυτά δεν αρκούν. Με το που ξεκινά ο αγώνας, η πρώτη σκέψη που περνά από το μυαλό του παίκτη είναι ότι καλό θα ήταν η κάμερα να ζουμάρει λιγάκι πάνω στους αθλητές. Πολύ μακριά, βρε παιδάκι μου! Αμέσως τσεκάρει τις υπόλοιπες οπτικές γωνίες του παιχνιδιού - και είναι πολλές. Πρώτη διαπίστωση: Καμία λήψη δεν είναι αμέσως και εύκολα αποδεκτή, για καθεμία ξεχωριστά θα μπορούσε να υπάρξει ένσταση. Ας είναι, όμως...

PlayStation ή και σε PC (όπως το - εξαιρετικό με τη χρήση τρισδιάστατης κάρτας γραφικών- NBA Live 98) παρουσιάζονται σαφώς ανώτερα στον τομέα των γραφικών. Γίνεται λοιπόν η πρώτη επίθεση από τον αντίπαλο και το καλάθι μπαίνει σχετικά εύκολα. Μην ανησυχείτε, όμως: Στην πρώτη επίσκεψή σας στο καλάθι της αντίπαλης ομάδας ανταποδίδετε με την ίδια άνεση, παρά την έλλειψη εξοικείωσης με το παιχνίδι. Η ίδια ιστορία συνεχίζεται για ώρα, μέχρι να αντιληφθείτε ότι το να παίξετε άμυνα δεν είναι και το πιο απλό πράγμα του κόσμου. (Οι προγραμματιστές ίσως να υποστήριζαν ότι αυτή είναι η "μαγιά" του δέματος, το ότι δηλαδή απαιτείται από τον παίκτη δεξιοτεχνία προκειμένου να εξοικειωθεί με τις αμυντικές τεχνικές του παιχνιδιού. Εμείς κακοπροαίρετοι δεν είμαστε, αυτό μπορούμε να το δεχτούμε. Ωστόσο η πρώτη εντύπωση παραμένει.)

## Τα γραφικά είναι πολύ θαμπά

### Τζαμπού

Η μπάλα στον αέρα, και το παιχνίδι ξεκινά! Εντάξει, τα γραφικά δεν είναι τίποτα το εξαιρετικό. Για την ακρίβεια, ίσως τα γραφικά των πρώτων παιχνιδιών της σειράς In the Zone ήταν καλύτερα. Πάντως σίγουρα ανάλογα παιχνίδια στο







## Ο ΜΠΑΚΑΤΕΙΑΣ ΣΤΙΣ ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΒΟΛΕΣ

Το σουτ - αχ, αυτό το σουτ! Δεν είναι μόνο το ότι σας δίνει την εντύπωση ότι δεν εξαρτάται από εσάς η ευστοχία ή μη, αλλά και το στίλ... τι στίλ είναι αυτό! Οι παίκτες αφήνουν την πορτοκαλιά μπάλα με τη χάρη εκπαιδευμένης φώκιας σε παρηκμασμένο θαλάσσιο τσίρκο. Στην καλύτερη των περιπτώσεων, θυμηθείτε τους εαυτούς σας να παίζουν με τα αδέρφια σας (και όχι μόνο) μαξιλαροπόλεμο: Σε γενικές γραμμές, κάπως έτσι απεικονίζεται η κίνηση των αθλητών στο σουτ. Πάντως, για να πούμε του στραβού το δίκιο, το σύστημα των ελεύθερων βολών είναι αρκετά συμπαδές και σχετικά περίπλοκο, αφήνοντας (σε αντίθεση με το σουτ) αρκετά περιθώρια στη δεξιότητά του παίκτη. Για να φτάσετε δε στο σημείο να σουτάρετε με τρόπο αντάξιο π.χ. ενός Τζεφ Χόρντασεκ (89% φέτος στο NBA), πρέπει να ξεκινήσετε από το "ταπεινό" επίπεδο ενός Ευθύμη Μπακατσία!

## "ΕΙΜΑΙ ΚΑΥΤΟΣ! ΔΩΣΕ ΜΟΥ ΓΡΗΓΟΡΑ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ, ΦΤΩΧΕ ΡΟΛΙΣΤΑ!"

Ενα είναι σίγουρο: Οι παίκτες-βεντέτες (Μαλόουν, Πίπεν και σία) δεν πρόκειται να σας διαψεύσουν. Είναι πάντα έτοιμοι και, παρ' ότι μερικές φορές δεν εξαρτάται απόλυτα από τη δική σας δεξιότητα, μέσα από μια σειρά περίτεχνων κινήσεων, προσποίσεων και alley-oops σκίζουν το διχτάκι και σας κάνουν περήφανους που έχετε τέτοια αστέρια στην ομάδα σας. Βέβαια ίσως κάποιοι να απαιτούσαν περισσότερο έλεγχο στον τρόπο εκδήλωσης των επιθετικών προσπαθειών. Μερικές φορές μοιάζει

να είναι αρκετό το απλό πάτημα του πλήκτρου του σουτ, για να εξαπολύσετε την μπάλα με μια εντυπωσιακή καμπύλη προς το αντίπαλο καλάθι. Άλλοτε όμως φαίνεται το ίδιο απλό πάτημα του πλήκτρου -χωρίς πίεση από τους αμυντικούς παίκτες του αντιπάλου- να έχει ως αποτέλεσμα τη ρίψη οικοδομικού υλικού, του κοινώς αποκαλούμενου και τούβλου. Συνολικά, η απόσταση που χωρίζει τη δείκτη ευστοχία από την ντροπιαστική επίθεση ώρες ώρες δείχνει ασήμαντη.

## ΠΡΟΠΟΝΗΘΕΙΤΕ ΕΠΕΙΓΟΝΤΩΣ

Το χρονόμετρο κυλά απειλητικά... Η ομάδα σας χάνει με έναν πόντο διαφορά... Πρόβλημα! Ο μεγάλος κόσμος Παπαδόπουλις, με πείρα χρόνων στα γήπεδα, παίρνει παράμερα το αστέρι της ομάδας (δηλαδή εσάς) και σχεδιάζει το μεγάλο και ευφυές σύστημα: "ΚΑΡΦΩΣΕ ΤΗΝ, ΑΓΟΡΙ ΜΟΥ!" Χε χε, εύκολα! Παίρνετε φόρα, κάνετε τη σταυρωτή ντριπλά που σας έχει κάνει διάσημος στο ανοικτό γήπεδο τα απογεύματα στο Γουδί και... με μανία γκρεμίζετε το αντίπαλο καλάθι, με ένα από τα καλά καρφώματα που παρέχει το NBA Pro 98. Μετά αράζετε χαρακτηριστικά -λέμε, τώρα- και απολαμβάνετε όσες φορές επιθυμείτε τον δείκτο air-εαυτού σας στα ριπλές του παιχνιδιού. ΑΝ, ΟΜΩΣ, η αντίπαλη άμυνα και οι κρεμανταλάδες ψηλοί της έχουν κλείσει αποτελεσματικά πάνω σας, τότε τι πρέπει; Για σας, φίλοι μου, υπάρχει η επιλογή ενός δύσκολου μεν αλλά όχι και ακατόρθωτου "fade away" σουτ, με το οποίο θα καταπλήξετε τα πλήθη: Πιέστε το μοχλό του χειριστηρίου σε συνδυασμό με κνά δυο κουμπάκια (θα τα βρείτε αυτά) και... miracolo! miracolo! Ενα σουτ βγαλμένο από τη



## θεωρία. Αψογο!

Αν τίποτε από όλα αυτά δεν αποδώσει, έχετε την ευκαιρία να δοκιμάσετε την τύχη σας με αυτό που οι Αμερικανοί αποκαλούν "clutch dunk": έναν τσαμπουκαλεμένο τρόπο να πετύχετε καλάθι, μόνο για μπασκετμπολίστες που -όπως είπε και ο "δικός μας" Ιωαννίδης- έχουν "αυγά" (σημ. του αρχισυντάκτη: Δεν ομιλούσε περί μαγειρικής). Όλα αυτά τα κολλάκια είναι εύκολο να τα κατακτήσετε μέσα από τη διαρκή εξάσκηση, εφόσον βέβαια σας γοητεύσει το συγκεκριμένο παιχνίδι.

## ΕΝΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ

Σε τελική ανάλυση, αυτό είναι το ζητούμενο: το εάν το NBA Pro 98 είναι ικανό να σας γοητεύσει. Οι πρώτες εκτιμήσεις συγκλίνουν σε αρνητική απάντηση (βέβαια, όπως του τη βαρέσει του καδενός). Το παιχνίδι διαδίδει χαρακτηριστικά που, όπως προαναφέραμε, δεν ξαφνιάζουν ούτε για την πρωτοτυπία ούτε για τη λειτουργικότητά τους. Αν δε κάποιος αναρωτηθεί τι είδους πρωτοτυπία είναι δυνατόν να υπάρξει σε αγώνα μπάσκετ, η απάντηση μπορεί να δοθεί μέσα από την ίδια την πορεία των αθλητικών παιχνιδιών, καθώς οι επεξεργαστές και οι δυνατότητες των μηχανημάτων εξελίσσονται με τα χρόνια. Νομίζω ότι από μια κονσόλα της δυναμικής και της εμβέλειας του Nintendo 64 καθέννας θα είχε δικαίωμα να απαιτεί το καλύτερο. Αντί αυτού, εδώ μάλλον αντιμετωπίζουμε μια βιαστική προσπάθεια -χωρίς μεγάλες προοπτικές- να καλυφθεί το κενό της αγοράς σε παιχνίδια μπάσκετ.



Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●

ANTOXH ●●●●●●●●

# 70%

ΑΞΙΟΝΟΜΙΑ

ΓΝΩΣΤΙΚΑ



# BUST-A-MOVE

**ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ. ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ.**

**ΕΧΕΙ ΒΓΕΙ ΓΙΑ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΣΟΛΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΒΑΛΕΙ Ο ΝΟΥ ΣΑΣ, ΩΣΤΟΣΟ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΥΠΕΡΟΧΟ!**

**Οι θαλασσιές οι μπάλες...**

Γνωρίσαμε για πρώτη φορά τα χαριτωμένα

δεινοσαυράκια Bub και Bob στο κλασικό arcade Bubble Bobble. Τώρα, ύστερα από μια πολυτάραχη καριέρα σε διάφορα παιχνίδια για άλλα μηχανήματα, έφτασαν επιτέλους και στο N64 πρωταγωνιστώντας στο άγρια εδιστικό και τρομερά καθηλωτικό arcade puzzle game, το διάσημο Bust-A-Move 2.

Χωρίς αμφιβολία θα υπάρξουν μερικοί γκρινιάρηδες έτοιμοι να δάψουν το Bust-A-Move 2 για την έλλειψη πρωτοτυπίας ή για την αδυναμία του να εκμεταλλευτεί στο έπακρο της δυνατότητες του N64. Ξέρετε τι απαντάμε όλοι εμείς;

Σκασίλα μας!  
Αυτό το παιχνίδι σε

κάνει να μην ξεκολλάς απ' την οθόνη και το προτιμάμε απ' οποιοδήποτε άλλο κόλλημα.

Η έκδοση του παιχνιδιού για το N64 είναι ουσιαστικά ίδια με αυτές για το PlayStation και το Saturn, οι οποίες κοστίζουν αρκετά φθηνότερα. Αν λοιπόν διαθέτετε εκτός από το N64 και ένα PSX ή ένα Saturn θα πρέπει ήδη να έχετε αγοράσει το παιχνίδι! Εχοντας όμως υπόψη ότι η πλειονότητα των κατόχων N64 δεν έχει δεύτερη κονσόλα - έτσι κι αλλιώς πολλοί έχουν πουλήσει τα PlayStation τους για να αγοράσουν N64 - δεν χρειάζεται να αναφέρουμε καν το δέμα της τιμής του, αφού πρόκειται για ένα τόσο καλό παιχνίδι.

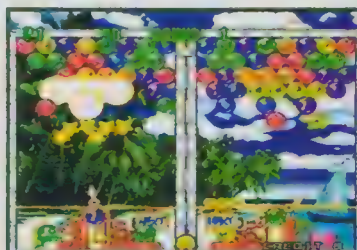
## ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΣΑΣΤΑΝ;

Για εσάς που σας είχαν κλειδωμένους σε κάποιο μοναστήρι ή πήρατε χάρη από το σωφρονιστικό ίδρυμα όπου κάνατε διακοπές τα τελευταία πέντε χρόνια και δεν έχετε ακούσει ποτέ για το αυθεντικό Bust-A-Move ή τις αναρίθμητες παραλλαγές του, σας πληροφορούμε ότι πρόκειται για το απλούστερο στη σύλληψη παιχνίδι που έχει υπάρξει.



Ο Bub ξεχνάει τους καλούς τρόπους όταν ο αντιπάλος του προσβάλλει φυσικές στην οδόνη του.

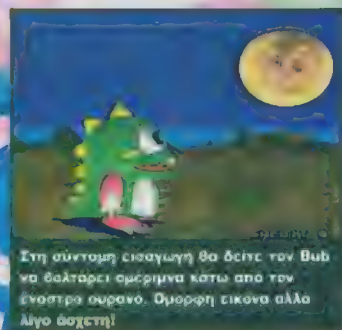
Ελέγχετε έναν μικρό δράκο, αν και οποιοδήποτε άλλο πλασματάκι κι αν επιλέξετε το gamplay δεν θα διαφοροποιηθεί καθόλου. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να σκάσετε ένα σωρό από φουσκάλες διαφορετικών χρωμάτων. Για να το πετύχετε, πρέπει να χρησιμοποιήσετε το τρομερό φουσκοβολό σας και να τις πυροβολήσετε. Οι φουσκάλες που ακουμπάνε η μία στην άλλη και έχουν το ίδιο χρώμα σκάνε και εξαφανίζονται. Ενώ κάνετε όλα αυτά,



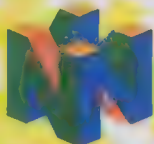
Όταν καταστρέψετε ένα σωρό από φουσκές, εμφανίζονται διάφορα αντικείμενα. Εδώ, για παράδειγμα, η οθόνη γεμίζει με άμτρα.



Ο Beiluga τα παίρνει στο κρανίο. Κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του προσωπικότητα, αλλά μάλλον θα είστε πολύ απασχολημένοι με τις φουσκές σας για να το προσέξετε.

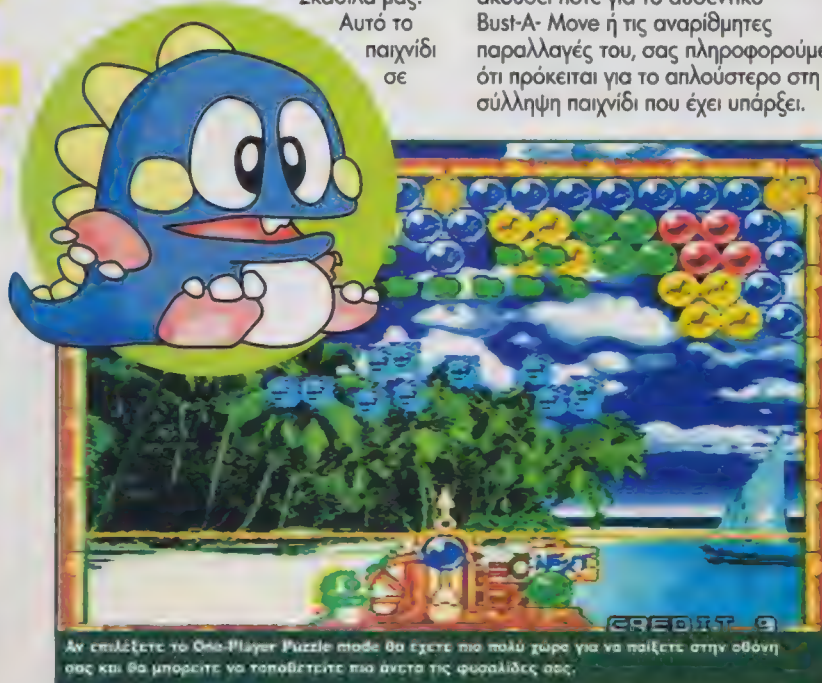


Στη σύντομη εισαγωγή θα δείτε τον Bub να δαλτάρει σμέριμνα κάτω από τον ένοστρα ουρανό. Ομορφή εικόνα αλλά λίγο άσχητη!



PIXEL  
next generation  
INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: Acclaim



Αν επιλέξετε το One-Player Puzzle mode θα έχετε πιο πολύ χώρο για να παίξετε στην οθόνη σας και θα μπορείτε να τοποθετήσετε πιο άνετα τις φουσκάλες σας.



# BUST-A-MOVE 2



προσπαθείτε συγχρόνως να αποτρέψετε τον αντίπαλο από τη νίκη. Καταλάβατε; Αν όχι, κανένα πρόβλημα, εδώ είμαστε εμείς... Το συνηδισμένο στιλ παιχνιδιού στο Bust-A-Move 2 είναι ο ανταγωνισμός ανάμεσα σε δύο αντιπάλους που ρίχνουν φυσαλίδες σε μια οδόνη χωρισμένη κάθετα στη μέση και είτε ελέγχονται από εσάς είτε από το μηχανήμα. Κάθε παίκτης αρχίζει με μια σειρά από χρωματιστές φουσκάλες που φαίνονται στο πάνω μέρος της οδόνης και μια ίδια σειρά αποτελεί τις προμήθειες για το όπλο σας. Κάθε τόσο η οδόνη



Αυτή η μηχανική γάτα δίνει κεφάλια στον Bub. Μήπως ήρθε η ώρα να σουτάρετε;



Μεγάλε... νύ τα πλένουμε τα δόντια μας παύ και πού.

ταρακουνιέται, με αποτέλεσμα άλλη μια σειρά από φούσκες να προστίθεται δίπλα στις δικές σας έτσι, ώστε να γεμίζει απειλητικά η οδόνη



Καλώς ήρθατε στα Καρπαθία! Γέμισε ο τόπος νυχτερίδες (αλλά τώρα που τα καλοκοιτάμε μάλλον σαν βατράχια είναι).

## ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ ΗΤΑΝ Ο BUB ΚΑΙ Ο BOB...

Ο BUB ΚΙ Ο BOB ΕΙΝΑΙ ΒΕΤΕΡΑΝΟΙ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ COMPUTER ΚΑΙ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΙΑΤΣΑ ΣΧΕΔΩΝ ΟΣΟ ΚΑΙ Ο ΜΑΡΙΟ! ΠΡΩΤΟΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΑΝ ΣΑΝ ΜΙΚΡΟΙ ΔΡΑΚΟΙ ΚΑΙ ΕΓΙΝΑΝ ΓΝΩΣΤΟΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΜΕ ΤΟ BUBBLE BOBBLE, ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ... BUBBLE'EM UP (ΟΠΩΣ ΤΟ SHOOT'EM UP ΑΛΛΑ ΜΕ ΦΟΥΣΚΕΣ!). ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ BUBBLE BOBBLE ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΚΑΙ ΘΕΨΟΥΝ ΓΙΑ ΤΑ RAINBOW ISLANDS, ΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΝ ΟΜΟΝΥΜΟ ΤΙΤΛΟ.

ΣΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥΣ ΜΕΤΑ ΤΟ RAINBOW ISLANDS ΟΙ BUB ΚΑΙ BOB ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΤΟΣΟ ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟΙ ΩΣ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΣΤΟ PARASOL STARS, ΟΠΟΥ ΕΠΡΕΠΕ ΝΑ ΣΩΣΟΥΝ ΕΠΤΑ ΚΟΣΜΟΥΣ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΜΑΓΙΚΕΣ ΟΜΠΡΕΣΕΣ ΤΟΥΣ. ΚΟΥΡΑΣΜΕΝΟΙ ΑΛΛΑ ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟΙ ΑΠ' ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥΣ ΣΤΟ PARASOL STARS ΟΙ BUB ΚΑΙ BOB ΕΠΕΣΤΡΕΨΑΝ ΣΤΑ RAINBOW ISLANDS ΟΠΟΥ ΑΠΟΦΑΣΙΣΑΝ ΝΑ ΣΩΣΟΥΝ ΗΨΥΧΑ. ΣΑΦΗΝΙΚΑ ΚΑΠΟΙΟΙ ΤΟΥΣ ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕ ΠΛΑΙ ΣΕ ΔΡΑΚΟΥΣ ΚΑΙ ΕΒΑΛΑΝ ΠΛΩΡΗ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΝ ΜΑΓΙΚΑ ΦΙΛΑΤΡΑ ΣΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ BUBBLE MEMORIES. ΑΥΤΟ ΉΤΑΝ ΤΕΧΝΙΚΑ ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΩΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ ΤΩΝ BUB ΚΑΙ BOB. ΩΣΤΟΣΟ ΚΑΠΟΙΟΙ ΑΣΙΟΧΗΜΕΝΩΤΑ ΟΜΟΙΟΙ ΔΡΑΚΟΙ, ΟΙ BUBBY ΚΑΙ BOBBY (ΑΠΟΓΟΝΟΙ ΤΩΝ BUB ΚΑΙ BOB), ΣΕΨΩΤΡΩΣΑΝ ΣΕ ΔΥΟ ΑΚΟΜΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΤΟ BUBBLE ΣΥΝΗΡΟΝΥ ΚΑΙ ΤΟ BUBBLE BOBBLE 2. ΑΥΤΗ ΛΟΙΠΩΝ ΗΤΑΝ Η ΠΟΡΕΙΑ ΤΩΝ ΦΙΛΩΝ ΜΑΣ ΜΕΧΡΙ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΑΝ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ BUST-A-MOVE. ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΑΝΗΚΟΥΝ ΣΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ...

## ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

ΣΤΟ STORY MODE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ Ο BUB ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ ΣΕ ΕΝΑΝ ΠΑΡΑΞΕΝΟ ΚΟΣΜΟ, ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΝΤΑΣ ΠΑΡΑΞΕΝΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΚΑΘΩΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΠΙΣΩ ΤΑ ΑΣΤΕΡΙΑ ΤΟΥ. ΕΔΩ ΣΑΣ ΕΧΟΥΜΕ ΕΝΑΝ ΣΥΝΤΟΜΟ ΟΔΗΓΟ ΜΕ ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ ΠΟΥ ΝΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ ΣΑΣ.

1. Ο BELUGA ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΥ BUBBLE BOBBLE. ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΦΥΣΑΛΙΔΑ-ΦΑΝΤΑΣΜΑ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΓΛΩΣΣΑ - ΤΙ ΑΛΛΟ ΟΑ ΔΟΥΝ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΜΑΣ!



6. ΚΙ ΑΛΛΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ, ΑΥΤΗΝ ΤΗ ΦΟΡΑ ΜΑΝΙΑΚΟ ΜΕ ΤΟ ΔΟΡΟ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ BUB ΝΑ ΝΙΩΣΕΙ ΝΑΥΤΙΑ. ΜΗΝ ΑΦΗΣΕΤΕ ΝΑ ΣΑΣ ΑΠΟΣΠΑΣΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΟΧΗ ΜΕ ΤΗ ΜΑΝΙΑ ΤΗΣ.



2. ΑΥΤΟΣ Ο ΜΗΧΑΝΙΚΟΣ ΓΑΤΟΣ ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΤΑΞΗ ΝΑ ΧΑΨΕΙ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ - ΣΤΗΝ ΚΥΡΙΟΛΕΞΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΤΟΝ ΝΙΚΗΣΕΤΕ.



7. ΔΕΝ ΒΛΕΠΕΤΕ ΤΥΠΟΥΣ ΣΑΝ ΚΙ ΑΥΤΟΝ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ? ΕΝΑ ΑΙΘΡΟΥΜΕΝΟ ΚΕΦΑΛΙ ΜΕ ΜΙΑ ΠΟΛΗ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΟΥ! ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΤΕΡΑΣΤΙΟΣ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΣ.



3. ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΜΕ ΝΑ ΠΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ ΣΤΟΜΑΤΑΚΙ ΤΗΣ ΣΤΑΞΕΙ ΜΕΛΙ. ΑΝΤΙΩΣΤΑ ΑΥΤΟ ΤΟ ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟ ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΩΝ Ο ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΠΡΟΤΟΥ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΤΣΑΙΚΟ ΚΑΚΟ.



8. ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΣΕΨΕΤΕΙ ΑΠ' ΤΟ BUBBLE BOBBLE ΕΙΝΑΙ Ο STONER, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΚΑΚΗ ΣΥΝΗΘΕΙΑ ΝΑ ΠΕΤΑ ΠΕΤΡΕΣ. ΚΡΙΜΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΙΔΙΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ΦΟΥΣΚΕΣ.



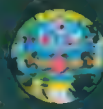
4. ΑΥΤΟΣ Ο ΤΥΠΑΚΟΣ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΛΑΜΠΑ ΠΟΥ ΦΟΡΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΑΣΙΝΕΣ ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΩΣ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ ΤΟΝ BUB.



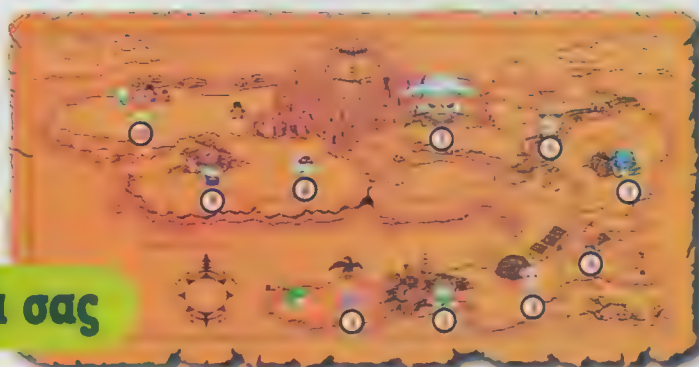
9. ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΗ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ! ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ ΜΕΤΑ ΣΕ ΕΝΑ ΣΥΝΝΕΦΟ ΑΠΟ ΝΥΧΤΕΡΙΔΕΣ ΚΑΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΟΛΟΥ ΦΙΛΙΚΗ ΟΥΤΕ ΣΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟ ΝΑ ΤΗ ΝΙΚΗΣΕΤΕ.



5. ΤΑ ΤΡΙΑ ΜΑΤΙΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΕΝΑ, ΕΙΔΙΚΑ ΟΤΑΝ ΣΥΝΩΔΕΥΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΕΙΦΟΣ! ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΠΛΕ ΕΣΤΙΚΟ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΤΥΠΟΛΟ ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΘΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ.



10. Ο ΤΣΑΙΚΟΣ ΚΑΚΟΣ ΘΥΜΙΖΕΙ ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥ COILEY ΑΠΟ ΤΟ BUBBLE BOBBLE ΚΑΙ ΤΟΥ ΨΑΛΙΔΟΧΕΡΗ. ΤΟ ΠΑΙΖΙΜΟ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΘΑΝΑΤΩΦΟΡΟ.

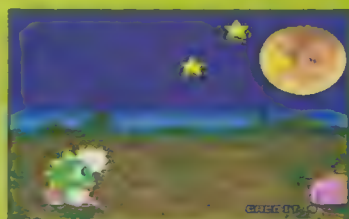


“Καυτό” παιχνίδι για το μηχανημά σας

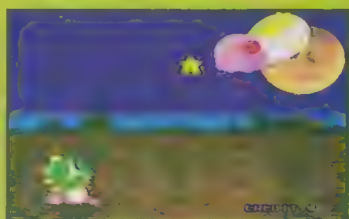


## Η ΙΣΤΟΡΙΑ

**Δ**ΑΝΑΡΩΤΙΣΤΕ ΓΙΑΤΙ Ο BUB ΚΙ Ο BOB ΚΑΝΟΥΝ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΝ; ΛΟΙΠΟΝ ΜΗΝ ΑΝΑΡΩΤΙΣΤΕ ΑΛΛΟ...



**BUB:** "ΤΙ ΟΜΟΡΦΗ ΝΥΧΤΑ! ΣΕ ΚΑΝΕΙ ΝΑ ΝΙΩΘΕΙΣ ΟΜΟΡΦΑ ΠΟΥ ΕΙΣΑΙ ΕΝΑΣ ΜΙΚΡΟΣ, ΠΡΑΣΙΝΟΣ ΔΡΑΚΟΣ! ΜΙΑ ΣΤΙΓΜΗ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΚΕΙ; ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟΣ Ο ΒΡΩΜΕΡΟΣ BELLUGA! ΤΙ ΠΑΣΙ ΝΑ ΣΚΑΡΩΣΕΙ ΑΡΑΓΕ;"



**BELLUGA:** "ΗΡΕΜΗΣΕ, BLUB! ΜΗΝ ΑΣΧΟΛΕΙΣΑΙ ΜΑΖΙ ΜΟΥ! ΕΧΩ ΒΓΕΙ ΓΙΑ ΤΗ ΒΡΑΔΙΝΗ ΜΟΥ ΒΟΛΑΤΑ."



**BUB:** "ΔΕΝ ΜΕ ΛΕΝΕ BLUB! ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ BUB! ΚΑΙ ΤΙ ΚΑΝΕΙΣ ΕΚΕΙ... ΒΟΥΤΗΣΕΙΣ ΟΛΑ ΤΑ ΑΣΤΕΡΙΑ! ΔΕΝ ΣΟΥ ΑΝΗΚΟΥΝ! ΒΛΑ΄ ΤΑ ΠΙΣΩ ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΑ ΒΡΗΚΕΣ, ΑΛΛΗΛΩΣ ΘΑ ΦΑΣ ΑΝΑΠΟΔΗ!"



**BELLUGA:** "ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕ ΠΙΑΣΕΙΣ ΠΡΩΤΑ... ΜΥΣΙΑΡΙΚΟ!"

**BUB:** "ΑΥΤΟ ΉΤΑΝ! ΘΑ ΣΕ... ΧΜ, ΘΑ ΠΑΡΩ ΕΝΑ ΦΟΥΣΚΑΛΟΒΟΛΟ ΓΙΑ ΝΑ ΣΚΑΣΩ ΠΟΛΛΕΣ ΦΟΥΣΚΑΛΕΣ - ΘΑ ΣΟΥ ΔΕΙΞΩ ΕΓΩ, ΘΑ ΔΕΙΣ ΤΙ ΘΑ ΠΛΑΘΕΙΣ!"

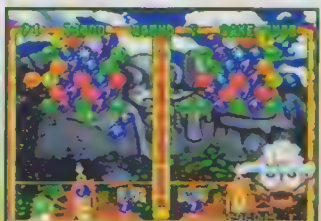


Στο Bust-A-Move 2 δεν υπάρχει επιβολή για το ποιος είναι ο νικητής. Μερικοί θέλουν να προσάληθούν, όταν το παιχνίδι τους αποκαλεί losers.

οδηγώντας σας σε αδιέξοδο. Αν καταφέρετε, εκτοξεύοντας φουσκάλες, να σχηματίσετε ομάδες των τριών ή περισσότερων με ίδιο χρώμα, τότε οι φουσκάλες που τις αποτελούν σκάνε και εξαφανίζονται από την οδόνη. Όσες πάλι φυσαλίδες κρέμονταν απ' την ομάδα που μόλις εξολοθρεύσατε, εξαφανίζονται και αυτές απ' την οδόνη. Αν καταφέρετε με μία κίνηση να εξαφανίσετε μια μεγάλη ομάδα, τότε οι φουσκάλες που την αποτελούσαν θα προστεθούν σε αυτές του αντιπάλου, φέρνοντάς τον ένα βήμα προς την ήττα... Αυτή ακριβώς είναι και η μεγάλη εξυπνάδα του παιχνιδιού. Προσθέστε όσες πιο πολλές φουσκάλες μπορείτε στην οδόνη του αντιπάλου έτσι, ώστε να τον οδηγήσετε γρήγορα στο αδιέξοδο, προτού φθάσετε εσείς φυσικά.

### ΕΧΕΙ ΚΙ ΑΛΛΟ

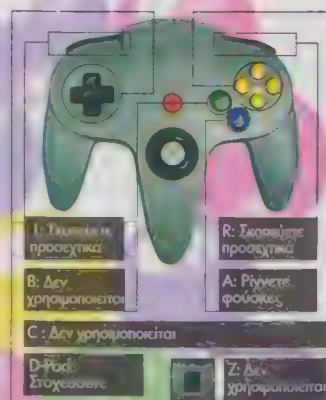
Το Bust-A-Move 2 προσφέρει κάποιους εναλλακτικούς τρόπους παιχνιδιού. Για παράδειγμα, υπάρχει το απλό παιχνίδι, όπου παίζει μόνο ένα δεινοσαυράκι, καθώς και τα Time Trial modes,



Κουτσάι, στραβί στον Άγιο Πατελελέμωνα! Αυτός εδώ ο τύπος δίνει μια εντελώς νέα σημασία στη λέξη "κεφάλος".

όπου δεν ανταγωνίζεστε κανέναν και δεν προστίθενται φυσαλίδες στο πάνω μέρος της οδόνης, αλλά όσο περνάει η ώρα ο χώρος όπου βρίσκονται οι φουσκάλες μικραίνει συνεχώς, κάνοντάς σας να νιώδετε ασφυκτικά.

Το gameplay του Bust-A-Move 2 είναι πολύ απλό για να το μάθετε, αλλά πολύ δύσκολο να το χειριστείτε αποτελεσματικά. Το κόλπο είναι να δημιουργείτε συνεχώς όσο πιο μεγάλες αλυσίδες από φυσαλίδες μπορείτε, αλλά συγχρόνως ρισκάρτε όση ώρα το προσπαθείτε να σας βομβαρδίσει ο αντιπάλος με τις δικές του φουσκάλες προτού εσείς προλάβετε να κάνετε το ίδιο. Ένα ψύχραιμο χέρι είναι πάντα χρήσιμο, όπως επίσης και ένα καλό μάτι για να "πιάνετε" γρήγορα τις γωνίες που υπάρχουν για να παρκάρετε τις φούσκες σας, ώστε να συμπληρώσετε την αλυσίδα που σας χρειάζεται - εδώ θα ανταμειφθείτε για τον ιδρώτα που χύσατε πάνω στα βιβλία της γεωμετρίας σας (καθώς και για τις ώρες που αφιερώσατε στο μπιλιάρδο). Το Bust-A-Move 2 διαθέτει μία επιπλέον σημαντική καινοτομία, αν και για αυτήν δεν πρέπει να είναι πολύ υπερήφανοι οι δημιουργοί του. Ο παίκτης που ελέγχεται από το μηχανήμα μπορεί να χάσει χωρίς καν να βάλετε εσείς το χεράκι σας - κάτι που συμβαίνει συχνά! Αυτό ήταν όλο! Υπάρχουν πολύ λίγα πράγματα που θα μπορούσαμε να πούμε ακόμα για το Bust-A-Move 2 διότι είναι ένα πάρα πολύ απλό παιχνίδι. Το τελικό σχόλιο θα πρέπει να είναι το εξής: Μπορεί να μην είναι καινούριο, είναι όμως καινούριο για το N64. Επίσης, μπορεί να μην αξιοποιεί ούτε κατά διάνοια τις δυνατότητες που προσφέρουν τα 64-bit, αλλά όμως είναι ένα από τα καλύτερα και πιο εδιστικά παιχνίδια που μπορείτε να βρείτε στην αγορά.



## PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●  
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ●●●●●●●●●●

**91%**

Το παιχνίδι αυτό ενοδεύει τις τακτικές και τα καλύτερα.

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:**  
PUYO PUYO SUN 64.  
TETRISPHERE

## ΑΣΤΕΡΙ, ΑΣΤΕΡΑΚΙ ΜΟΥ

**Δ**Η ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΕΡΑΙΣΤΕ ΣΤΟ BUST-A-MOVE 2, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑ ΠΑΤΕ ΚΑΛΑ ΜΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ (ΟΧΙ, ΔΕΝ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΚΟΠΙΑ).



Οι ΑΣΤΕΡΟΦΟΡΕΣ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ ΧΡΕΙΣΜΕΣ



ΧΤΥΠΗΣΤΕ ΤΙΣ ΜΕ ΜΙΑ ΦΟΥΣΚΑΛΕΣ...

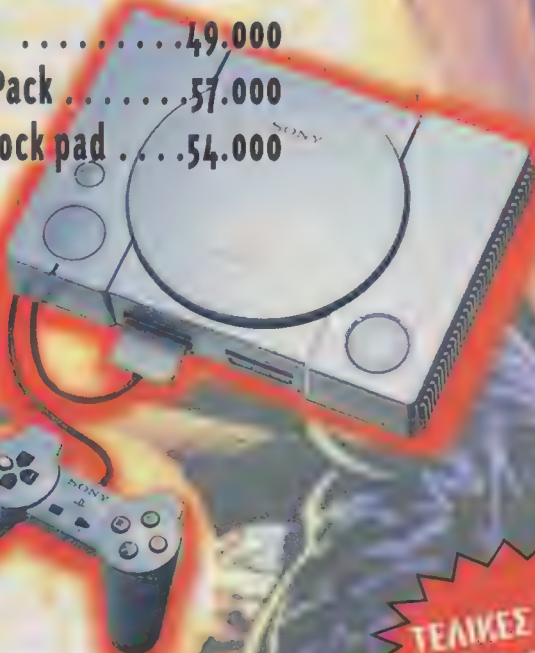


...ΚΑΙ ΝΑ ΣΚΑΣΟΥΝ ΟΛΕΣ ΟΙ ΦΟΥΣΚΑΛΕΣ ΤΟΥ ΙΔΙΟΥ ΧΡΩΜΑΤΟΣ ΣΤΗΝ ΟΔΟΝΗ ΣΑΙ.



# Number 1 Computers

Playstation+ 1 pad ..... 49.000  
 Playstation Value Pack ..... 57.000  
 Playstation+ dual sock pad .... 54.000



ΤΕΛΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ  
ΜΕ ΦΠΑ

PENTIUM 233 MMX INTEL  
 32MB RAM  
 2,1 H.D.D.  
 SOUND CARD 16BIT STEREO  
 CD-ROM 24x  
 SVGA CARD 4MB  
 COLOR MONITOR 15" 1.280 x 1.024 DIGITAL  
 KEYBOARD, MOUSE, SPEAKER 50 WATT  
 MINI TOWER F.P.D. 1,44

240.000

PENTIUM II 300 MHZ  
 32MB SDRAM  
 2,1 H.D.D.  
 SOUND CARD 16BIT STEREO  
 SVGA ATI 4MB  
 CD-ROM 52x  
 COLOR MONITOR 15" 1.280x1.024 DIGITAL  
 KEYBOARD - MOUSE

348.000

MEMORY SONY  
 JOYPAD SONY

1.000  
 7.300

## TITAOI PSX

FORMULA ONE '97	14.000
RAGE RACER	13.600
TOTAL NBA '97	13.000
RESIDENT EVIL II	20.500
ANDRETTI RACING	12.900
WING COMMANDER III	12.900
WIPEOUT 2097	6.000
STRIKE POINT	9.900
MYST	9.900
ACE COMBAT 2	17.600
ARK OF TIME	18.700
FINAL FANTASY 7	21.200
HERCULES	17.600
LAST REPORT	18.700
MOTOR RACER	18.300
NBA LIVE '98	18.400
NEED FOR SPEED 3	18.500
THEME HOSPITAL	18.200
DIABLO	18.100
DUKE NUKEM	16.000
MAXIMUM FORCE	16.200
AIR RACE	16.900
BLODY ROAR	17.600
TOMB RAIDER 2	18.300
AYRTON SENNA	19.300
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	37.600
WORLD CUP 98	18.500

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρόπουλο Αττικής  
 Τηλ.: 0299-40215



# RAMPAGE WORLD

ΕΝΑ ΑΚΟΜΗ ΚΛΑΣΙΚΟ ARCADE ΒΓΑΙΝΕΙ ΓΙΑ ΤΟ N64. ΘΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Ή ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΞΕΙ ΣΕ ΠΑΤΑΓΩΗ ΑΠΟΤΥΧΙΑ;

## Κάπου ανάμεσα

Όταν το Rampage εμφανίστηκε, για τα χαμένα στα βάθη των αιώνων arcades ήταν ασυνήθιστο ως ιδέα. Το gameplay περιλάμβανε το χειρισμό ενός τεράστιου μεταλλαγμένου πλάσματος, που περπατάγε μέσα σε πόλεις και προξενούσε τον όλεθρο. Η κυκλοφορία πρέπει να αποτέλεσε ρίσκο εκείνο τον καιρό, καθώς τα shoot'em up ήταν τα πιο δημοφιλή παιχνίδια, αλλά κάποιοι προφανώς επισήμανε την τάση των παιδιών για βίαιες καταστροφές και έτσι φτιάχτηκε ένα παιχνίδι ανάλογο του King Kong όταν έφτασε στο Empire State Building. Σύντομα το Rampage έκανε την εμφάνισή του στους home computers, με εκδόσεις που κυκλοφόρησαν ανάμεσα σε άλλες για τα Sinclair Spectrum και Commodore 64. Ακόμη και σε αυτά τα μηχανήματα με τις περιορισμένες ικανότητές τους και τα πρωτόγονα γραφικά, το καταστροφικό αυτό παιχνίδι κατεδαφίσεων σημείωσε τεράστια επιτυχία. Υπήρχε κάτι το φοβερά ικανοποιητικό σωριάζοντας κτίρια και τρώγοντας τον τελευταίο ενοχλητικό ελεύθερο σκοπευτή. Τώρα, μετά μία ατέλειωτη αναμονή, το Rampage επέστρεψε φρέσκο, ξαναδουλεμένο και έτοιμο να διαλύσει.



Όταν η ενέργειά σας τελειώσει, ξαναγεννιέστε σε ανθρώπινη μορφή και σιέτε γυμνός! Ο ανθρωπάκος αριστερά είναι ο George.

## Το Rampage ξαναγεννήθηκε και

### ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ;

Το Rampage World Tour για το N64 είναι βασισμένο στο αρχικό coin-op. Η ιστορία του παιχνιδιού έχει ως εξής: Εσείς και δύο φίλοι σας, εξαιτίας ενός λάθους μιας μεγάλης εταιρία χημικών ονόματι Scum Labs, έχετε προσβληθεί από χημικά και μεταλλαχθήκατε σε τερατώδη πλάσματα, έναν γιγαντιαίο γορίλα,

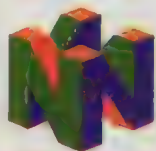
έναν τεράστιο λυκάνθρωπο και μια μεγάλη σάυρα. Η κατάσταση σας έχει εκνευρίσει κομματάκι (πώς στο καλό μπορείτε να βρείτε παπούτσια, όταν τα πόδια σας έχουν το μέγεθος αυτοκινήτου;), γι' αυτό ξεκινάτε να βρείτε την εταιρία Scum Labs, διαλύοντας τα συγκροτήματά της ανά τον κόσμο και προκαλώντας όσο περισσότερο χάος και καταστροφή μπορείτε στο δρόμο σας. Κάπως έτσι αρχίζει το παιχνίδι. Ξεκινάτε βλέποντας μια πανικόβλητη ρεπόρτερ να μιλά για τεράστια τέρατα που προκαλούν φασαρίες σε μια πόλη. Μετά εμφανίζονται οι χαρακτήρες σας, σας χαμογελούν, κατεβαίνουν στο επίπεδο του δρόμου και η καταστροφή αρχίζει! Οι χαρακτήρες στο Rampage έχουν τρεις βασικές κινήσεις: κλωτσιά, γροδιά και άλμα. Αρχίζετε το παιχνίδι στεκόμενοι στο δρόμο μπροστά από κάποια κτίρια με μερικούς ανθρώπους να στριγκλίζουν και ίσως ένα παράξενο



Το χοροπηδήμα στα κτίρια είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος να τα γκρεμίζετε γρήγορα.



Όταν αρχίζετε μια νέα ζωή, τα πλάσματά σας χειρετούν με ένα εχθρικό χαμόγελο πρώτου μπανι στην δράση.



PIXEL  
INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64  
Κατασκευαστής: MIDWAY



Single Player

Multiplayer



Cartridge

Controller Pack



Rumble pack



# RAMPAGE

αυτοκίνητο ή αστυνομικό. Για να αρχίσει η περίοδος της τρομοκρατίας σας, χρειάζεται να σκαφαλώσετε σε ένα κτίριο, κάτι που επιτυγχάνεται με το να μετακινηθείτε στο πλάι πιέζοντας το ανάλογο πλήκτρο. Όταν κρεμαστείτε στο κτίριο, μπορείτε να το κλωστήσετε ή να ρίξετε γροδιές για να το καταστρέψετε σιγά-σιγά. Οι γροδιές είναι λιγότερο αποτελεσματικές από τις κλωσιές, αλλά μπορούν να αποκαλύψουν bonus, αντικείμενα ή ανδρώπους τους οποίους μπορείτε να φάτε. Το κτίριο καταστρέφεται γρηγορότερα με κλωσιές, ωστόσο θα πάρετε λιγότερα bonus με αυτόν τον τρόπο. Για ταχύτερη καταστροφή χρειάζεται να σκαφαλώσετε στην οροφή του κτιρίου και να το κοπανήσετε



## Δείχνει καταστροφικότερο από ποτέ

επανελημμένα με τη γροδιά σας τραντάζοντάς το ολόκληρο. Ορισμένα κτίρια, επίσης, θα έχουν οροφές στις οποίες θα μπορείτε να πηδήσετε για να συνδλίψετε το κτίριο σε χρόνο-ρεκόρ. Κάθε οικοδόμημα φθάνει σε ένα ορισμένο επίπεδο ζημιών προτού καταρρεύσει, εκείνη δε τη στιγμή εσείς πρέπει να πηδήσετε από αυτό, αλλιώς θα καταρρεύσετε μαζί του

χάνοντας ενέργεια. Η αντίσταση στην καταστροφική μανία σας είναι λιγοστή, μερικοί μόνο άνθρωποι με όπλα και ίσως ένα παράξενο ελικόπτερο. Καθώς περνάτε τις πόλεις και τις χώρες, οι αντίπαλοί σας αυξάνουν σε αριθμό και δύναμη, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίσετε όλα τα είδη εχθρών, από μαχητικά τζετ μέχρι και μικρά όμοια με ed-209 πολεμικά ρομπότ.

### Κρυφοί Κινδυνοί

Πέρα από τους αντιπάλους τους, τα πλάσματά σας πρόκειται να αντιμετωπίσουν και άλλους κινδύνους. Για παράδειγμα, οι πινακίδες νέον θα σας προκαλέσουν ηλεκτροπληξία, αν τις χτυπήσετε όταν είναι αναμμένες. Ορισμένες πίστες έχουν μεγάλες περιοχές με νερό, το οποίο σας ρουφά και σας δυσκολεύει να ανεβείτε στα κτίρια, ενώ επιπλέον, στα bonuses που θα αποκαλύπτετε στα κτίρια θα βρείτε και μερικά λιγότερο νόστιμα αντικείμενα, τα οποία θα



## 2η γνώμη

Κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι το Rampage WT είναι ένας διασκεδαστικός, γραφιστικός καταστροφικός, αλλά αυτό που με αντρίχει είναι το πόσο κοινό θα το ποζείτε. Οι ήρωες όντως είναι φοβερά χαλαροειδείς, αλλά μετά όλα επαναλαμβάνονται και γίνονται βαρετά. Τελικά, όδες οι πόλεις μοιάζουν ίδιες και εσείς βαριέστε να ποζείτε, αλλο, Κρίμα!

### ΟΙ ΠΡΟΤΑΓΟΝΙΣΤΕΣ

Μπορείτε να παίξετε το Rampage ως ένα από τα τρία μεταλλαγμένα τέρατα! Καθώς δεν διαφέρουν σε ικανότητες, η επιλογή είναι καθαρά θέμα προσωπικής προτίμησης. Σας αρέσουν τα μαλλιά ή τα άσπια;



GEORGE

ΕΝΑΣ ΑΣΙΑΓΑΠΗΤΟΣ KING KONG!



LIZZIE

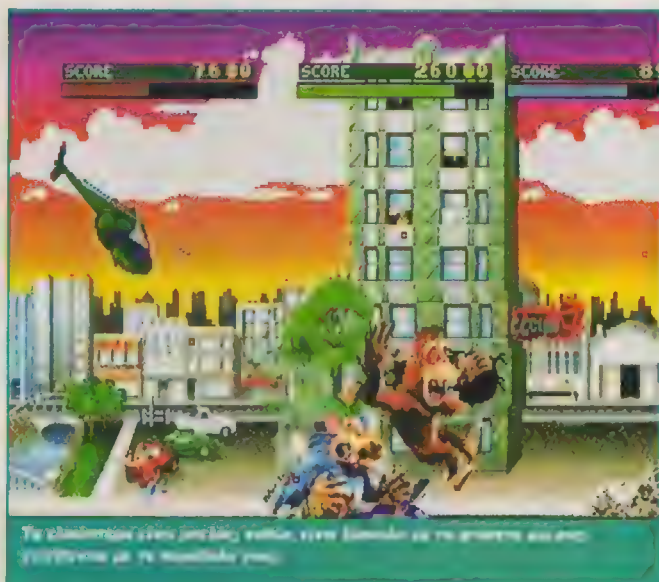
Ο ΚΛΑΝΟΣ ΤΟΥ GODZILLA!



RALPH

Εμ... ΕΝΑΣ ΤΕΡΑΣΤΙΟΣ ΛΥΚΟΣ!





**P**έχουν επιβλαβές αποτέλεσμα αν τα αρπάξετε.

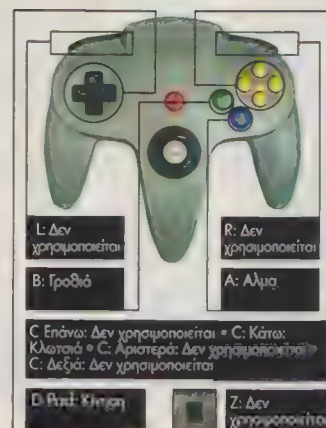
Τα καλοριφέρ, ας πούμε, δεν είναι ιδιαίτερα νόστιμα! Πρέπει να παραδεχτώ ότι δεν έχω παίξει πολύ το Rampage στο arcade, αλλά μοιάζει να είναι πιστή μεταφορά, αποδίδοντας τα γραφικά και το gameplay αρκετά καλά. Η δράση είναι γρήγορη και βίαιη, με αρκετές χιουμοριστικές σκηνές animation όταν συμβαίνουν ορισμένα πράγματα. Επί παραδείγματι, αν από απροσεξία χτυπήσετε ένα άλλο τέρας, αυτά αρχίζουν να εμπλέκονται σε έναν σύντομο καθγά συμπληρωμένο με καρτουνίστικου στιλ συννεφάκια και σκόνη. Ωστόσο υπάρχουν μερικά ασημαντα προβληματάκια.

Ένα από αυτά αφορά στο ότι δεν μπορείτε να κρατηθείτε από ένα κτίριο για να χτυπήσετε ένα άλλο. Αντίθετα, στις εκδόσεις για home computers υπήρχε αυτή η δυνατότητα και διευκόλυνε πολύ τα πράγματα. Λέτε το Commodore 64 να ήταν ικανότερο από το N64; Στην παρούσα έκδοση πρέπει να σκαρφαλώνετε

στο κτίριο που θέλετε να γκρεμίσετε. Τα κτίρια καταστρέφονται πολύ εύκολα. Χωρίς να δέλω να φανώ αναχρονιστικός, θυμάμαι ότι στην έκδοση για Spectrum, προκειμένου να καταστρέψετε ένα κτίριο, έπρεπε να το σφυροκοπήσετε σε στρατηγικά σημεία μέχρι να πέσει.

Στην έκδοση για N64 χτυπάτε το κτίριο όπου σας αρέσει και το όλο μέρος απλώς συντρίβεται. Αν και αυτό στην πραγματικότητα καθιστά γρηγορότερη τη δράση, από την άλλη απλοποιεί κατά πολύ τα πράγματα, κάνοντας εμφανές το πραγματικό πρόβλημα του Rampage, την έλλειψη πρόκλησης.

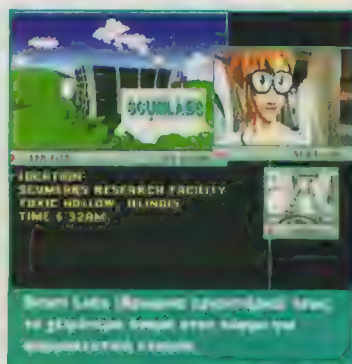
Το παιχνίδι σας δίνει άπειρα credits, έτσι συνεχίζετε όσες φορές και αν πεθάνετε. Αυτό, σε συνδυασμό με την ευκολία με την οποία πέφτουν τα κτίρια, σημαίνει ότι δεν χρειάζονται



σε επίπεδο, ενώ όλα κυλούν στους ίδιους ρυθμούς. Ακόμα και η ποικιλία των εχθρών, οι τοποθεσίες στον κόσμο και τα power-up με διαφορετικές ικανότητες δεν είναι αρκετά να αναβάλουν την επερχόμενη πλήξη.

## ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΙ ΑΣΧΗΜΟ...

Μη με παρεξηγήσετε, το Rampage είναι διασκεδαστικό, ιδιαίτερα αν παίξετε έναν καταστροφικό αγώνα με δύο ακόμα φίλους σας. Ωστόσο υπάρχουν ελάχιστα στοιχεία στην έκδοση αυτή που αναδεικνύουν τις δυνατότητες του N64. Στα γραφικά, εκτός από τα videos ανάμεσα στα επίπεδα, το παιχνίδι είναι σχεδόν ίδιο με την έκδοση για PlayStation, κάτι που ωστόσο δεν είναι κακό. Αν ελπίζατε όμως για τα γνωστά 3D γραφικά του N64, ξεχάστε το! Συνολικά το Rampage World Tour είναι ένα ψυχαγωγικό παιχνίδι, απλώς είναι λίγο βαρετό και δείχνει τα χρονάκια που μεσολάβησαν από τότε που κυκλοφόρησε. Οι λάτρεις των arcade αναμφίβολα θα το αγαπήσουν. Οι υπόλοιποι, και συγκεκριμένα αυτοί που είχαν κάποια έκδοση για home computer, θα ήταν καλύτερο να το δοκιμάσουν προτού το αγοράσουν. Επειτα από 15 λεπτά θα έχετε πάρει μια ιδέα για το πώς είναι.



ιδιαίτερες ικανότητες για να τελειώσετε το παιχνίδι, απλώς διαλύετε ό,τι βρίσκετε και ξαναρχίζετε όταν σκοτωθείτε. Δεν υπάρχει κίνητρο για να διατηρήσετε την ενέργειά σας ή να ψάξετε για τροφή, γιατί μπορείτε απλώς να αρχίσετε πάλι αν πεθάνετε. Αυτό βασικά σημαίνει ότι, τελικά, θα βρεθείτε να τριγυρίζετε από επίπεδο



ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●

ΚΑΤΑΝΟΕΙΑ  
**80%**

Μαμά! Ένα τέρας στο παράθυρο!

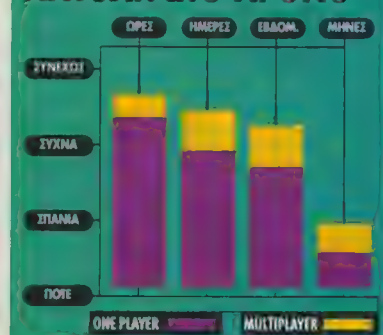
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΑ  
Blue Chip

## BONUS GAMES

ΚΑΘΕ ΤΟΤΟ Ο ΣΑΜΑΤΑΣ ΣΤΟ RAMPAGE ΘΑ ΣΤΑΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΝΟΣ ΥΠΟ-ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ. ΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΙ ΚΑΘΑΡΑ ΕΝΑΝ ΑΓΩΝΑ ΜΕΧΡΙ ΘΑΝΑΤΟΥ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ (ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΤΙ ΚΑΝΕΙ; ΒΑΡΑΕΙ ΜΥΓΓΕΣ!). ΣΕ ΕΝΑ ΑΛΛΟ ΟΔΗΓΕΙΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΕΡΟΠΛΑΝΑ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ, ΜΑΖΕΥΟΝΤΑΣ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΦΕΥΓΟΝΤΑΣ ΆΛΛΑ.



## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





# Videopolis

## CONSOLE CLUB

# ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΣΑΣ ΟΠΑΔΟ

**DVD**

ΤΩΡΑ ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ  
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΣ

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ  
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ  
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**

**ΣΕ ΜΕΤΑΧΗΡΙΣΜΕΝΑ**

**SNES + GAME: 17.500**

**PSX GAMES: ΑΠΟ 7.900**

**N64 GAMES: ΑΠΟ 8.500**

**SNES GAMES: ΑΠΟ 4.500**

**VIRTUAL BOY GAMES: ΑΠΟ 2.900**

**CD-ROM GAMES: ΑΠΟ 3.950**

**3DO GAMES: ΑΠΟ 3.500**

**GAME BOY GAMES: ΑΠΟ 3.500**

ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ

**PSX**

NBA PRO 98  
LUCKY LUCK  
SAN FRANCISCO RUSH  
RESIDENT EVIL 2  
WORLD CUP 98  
TOTAL NBA 98  
GOLDEN BOAL  
MEN IN BLACK  
GRAND PRIX  
DEADBAND ZONE

**N64**

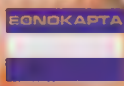
NBA COURTSIDE  
DUAL HEROES  
QUAKE  
YOSHI'S STORY  
MISCHIEF MAKERS  
RAMPAGE WORLD TOUR  
WETRIX  
WAYNE GRETZKY'S 98

**X FILES**

TEX MURFY  
LANDS OF LORD II  
M-1 TUNK  
PLATOON II  
DIE BY THE SWORD  
RPG COLLECTION

ΚΑΛΗΓΕΙΑ ΔΗΜΟΖΓΕΝΟΥΣ 195, Τ.Κ. 176 73, ΤΗΛ.: 9530272

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ, ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Τ.Κ. 171 24, ΤΗΛ.: 9319491



ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!



# WAYNE GRETZKY

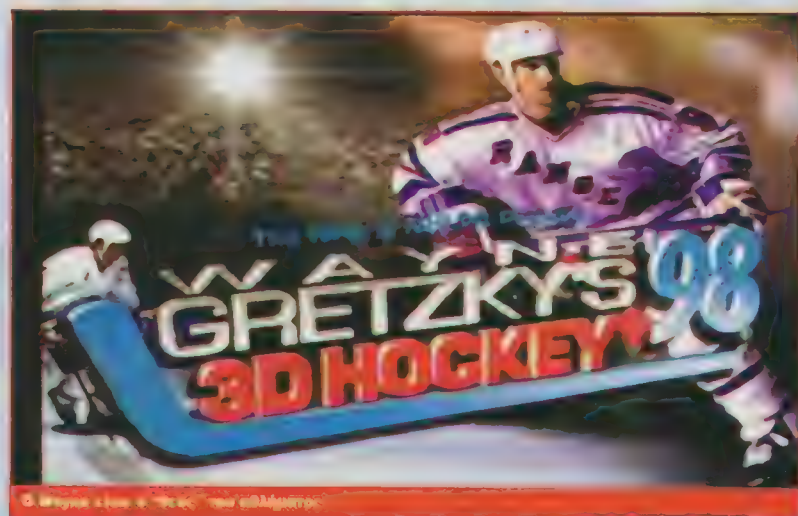
**ΤΟ ΣΚΗΝΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΓΝΩΣΤΟ ΚΑΙ ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ: ΕΙΣΤΕ ΜΠΑΛΚΟΝΑΤΟΙ, ΞΑΠΛΩΜΕΝΟΙ ΣΤΗΝ ΠΟΛΥΘΡΟΝΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΙΛΑΤΕ ΜΕ ΤΙΣ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΡΟΝΑΛΝΤΟ ΚΑΙ ΤΩΝ ΛΟΙΠΩΝ ΑΣΤΕΡΩΝ ΤΟΥ MUNDIAL. (ΠΕΡΙΣΤΑΣΙΑΚΑ ΡΙΧΝΕΤΕ ΚΑΙ ΚΑΜΙΑ ΠΕΝΤΑΡΑ, ΚΑΘΩΣ Η ΕΛΛΑΔΑ ΣΗΚΩΝΕΙ ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΥΠΕΛΛΟ ΓΙΑ 621Η ΦΟΡΑ ΣΤΟ FIFA 98.)**

**Ζέστη, βρε παιδάκι μου!**

Τι θα λέγατε να αφήσετε το θερινό κλίμα της Γαλλίας, τα γεμάτα γήπεδα και τα εντυπωσιακά γκολ και να μεταφερθείτε στον πάγο ενός γηπέδου hockey, παρέα με το "θεό" του δημοφιλούς αθλήματος, τον Νεοϋορκέζο Wayne; Πώς; Δεν θα... λέγατε; Καλά, δεν περίμενα κάτι διαφορετικό. Πάντως το 3D Hockey είναι ένα αρκετά καλό παιχνίδι, που όμως ήρθε σε λάθος εποχή.

Αυτοί οι Αμερικανοί είναι εντελώς στον κόσμο τους. Όλος ο κόσμος είναι συντονισμένος στους ρυθμούς του ποδοσφαίρου και αυτοί... hockey και baseball. Οχι ότι τα εν λόγω παιχνίδια δεν είναι καλά, αντίθετα είναι αρκετά playable και ιδιαίτερα θεαματικά. Απλώς είναι λίγο δύσκολο να εδραιωθούν στο ευρωπαϊκό κοινό και ειδικά στη χώρα μας. Κανείς όμως δεν μπορεί να κατηγορήσει τη Midway για την προσπάθειά της να μεταφέρει την ατμόσφαιρα του NHL στις τηλεοράσεις μας.

Στο Wayne Gretzky's, λοιπόν, σας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε μία από τις 26 επαγγελματικές ομάδες του NHL και να στεφθείτε παγκόσμιοι



πρωταθλητές (τώρα τι παγκόσμιοι, αφού το πρωτάθλημα διεξάγεται μόνο στην Αμερική και τον Καναδά, είναι μια άλλη ιστορία). Το πρώτο θετικό του παιχνιδιού βρίσκεται σε αυτό το σημείο. Υπάρχουν όλες οι ομάδες του NHL, καθεμία από τις οποίες απαρτίζεται από τους αληθινούς παίκτες της. Οι τελευταίοι διαθέτουν τα στατιστικά τους (Defence, Strength, Speed και Shooting), τα οποία έχουν τη δική τους σημασία στο παιχνίδι. Φυσικά επιλέξτε NY Rangers, όπου και μόνο η παρουσία του "Ρονάλντο του hockey", του "The Great One" Wayne Gretzky, είναι αρκετή για να τσακίσετε όλους τους αντιπάλους.

## ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ;

Αν σας αρέσουν οι εντυπωσιακές εισαγωγές, οι εισαγωγές που σας αφήνουν άφωνους, εκείνες στις οποίες

τα εντυπωσιακά videos και οι εκπληκτικές φάσεις σας προκαλούν συναισθήματα έντασης και πάθους, τότε... ψάξτε για κάτι άλλο.

Εισαγωγή δεν υπάρχει.

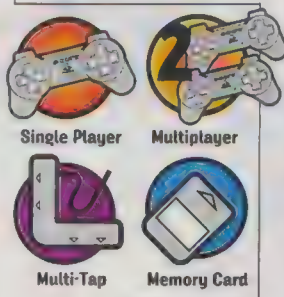
Εκτός κι αν ικανοποιείστε με το φανταστικό και μεγαλοπρεπές λογότυπο της Midway (πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι εκπληκτικό).

## ACTION 'Η SIMULATION;

Το παιχνίδι σας αφήνει να επιλέξετε τον τρόπο με τον οποίο θα αγωνιστείτε. Αν και τα δύο gameplay modes μοιάζουν ως προς τον τρόπο παιχνιδιού, ωστόσο έχουν μερικές διαφορές. Στο Arcade κάθε ομάδα έχει μόνο τρεις παίκτες (συν τον τερματοφύλακα), ενώ το γήπεδο είναι μικρότερο του κανονικού. Α, επίσης δεν υπάρχουν κανόνες! Κοινώς κάνετε του κεφαλιού σας, αδιαφορώντας για τις



Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: GT Interactive  
Διάθεση: CD-Media





# Y'S 3D HOCKEY



κάνοντας το παιχνίδι περισσότερο ρεαλιστικό. Όμως μην το παρακάνετε, διότι μια περίοδος των είκοσι λεπτών σε ένα game μπορεί να είναι ιδιαίτερα κουραστική, πιστέψτε μας.

Επιλέξτε ένα Arcade για λίγα λεπτά έντασης και... ξύλου. Μπορείτε να κάνετε τους αντιπάλους σας μαύρους ή, σε περίπτωση που επιθυμείτε να παίξετε καθαρά (τα ονόματά σας αμέσως), να επιδιώξετε να σκοράρετε και να παίξετε εξαντλητική άμυνα. (Hint: Στους περισσότερους αγώνες η άμυνα θα σας δώσει τη νίκη.) Διαφορετικά, αν είστε από αυτούς που επιβεβαιώνονται μέσα από μακροχρόνιο ανταγωνισμό, επιλέξτε μια ολόκληρη -σκληρή- σαιζόν, με αποκορύφωμα τα εντυπωσιακά playoffs. Με μια memory card να θυμάται

τα απαραίτητα δεδομένα, θα μπορείτε να επιθεωρείτε τα στατιστικά της hockey... καριέρας σας. Ένα αληθινό πρωτάθλημα hockey στην τηλεόρασή σας. Αληθινό; Χμ... δεν

είναι απόλυτα ακριβές.

## ΒΑΛΤΕ ΦΩΤΙΑ ΣΤΑ ΑΝΤΙΠΑΛΑ ΔΙΧΤΥΑ

Κάτι τέτοιο συμβαίνει όταν επιτύχετε ένα power shot. Το ruck

συνέπειες (ουπς, συγγνώμη, εγώ πήγαινα καθαρά για το ruck - το μπαλάκι του hockey). Επίσης η χρονική διάρκεια των quarters (σημειώστε ότι κάθε αγώνας hockey έχει τρεις περιόδους) δεν μπορεί να υπερβεί τα τρία λεπτά.

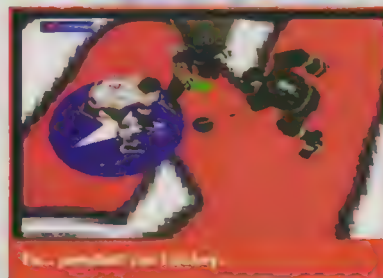
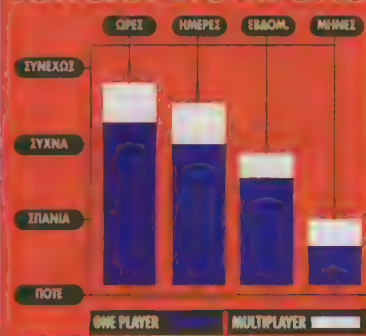
Αντίθετα στο Simulation τα πράγματα είναι περισσότερο ρεαλιστικά, αφού το παιχνίδι δείχνει να

εξομοιώνει έναν πραγματικό αγώνα hockey. Μπορείτε να επιλέξετε τον αριθμό των παικτών (έως πέντε συν τον τερματοφύλακα) και να δέσετε το μέγεθος του γηπέδου (Ring) στα φυσιολογικά του επίνεδα (Regulation). Τέλος, η διάρκεια των περιόδων αυξάνεται (έως τα είκοσι λεπτά),

## ΕΙΝΑΙ Ο WAYNE ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΚΑΙ ΣΤΟ PSX;

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΦΑΤΙΚΗ. ΜΕ ΟΜΟΡΦΑ ΓΡΑΦΙΚΑ, ΑΣΥΤΟΥΡΓΙΚΕΣ ΚΑΜΕΡΕΣ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙΝΑ REPLAYS, ΤΟ 3D HOCKEY ΣΥΧΝΑ ΘΑ ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΗΝ "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΟΥ NHL. ΟΙ ΕΚΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΡΟΦΙΛΟΥ ΜΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ARCADE ΔΡΑΣΗ, ΕΝΩ ΤΑ ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΔΙΝΟΝΤΑΙ ΔΕΝ ΘΑ ΑΦΗΣΟΥΝ ΠΑΡΑΠΟΝΗΣΜΕΝΟΥΣ ΤΟΥΣ ΛΑΤΡΕΙΣ ΤΗΣ ΚΕΡΤΟΜΕΡΕΙΑΣ. ΑΝ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΙΣ ΣΕ ΛΑΘΟΣ ΕΠΟΧΗ (ΒΛ. MUNDIAL), ΠΙΣΤΟΙΟ ΔΙΝΑΙ ΔΙΑΙΚΕΔΑΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΙΔΑΝΙΚΟ ΓΙΑ ΝΑ ΣΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ HOCKEY.

## ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

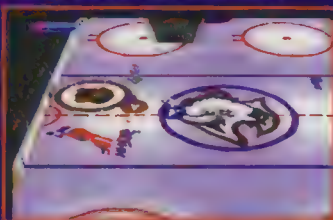


## ΠΡΟΠΟΝΗΘΕΙΤΕ

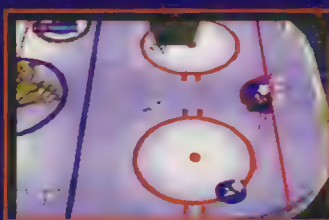
ΤΙ; ΔΕΝ ΞΕΡΕΤΕ HOCKEY; ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΛΟΙΠΟΝ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ PRACTICE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.



Προπονηθείτε...



...ΣΤΗΝ ΑΜΥΝΑ...

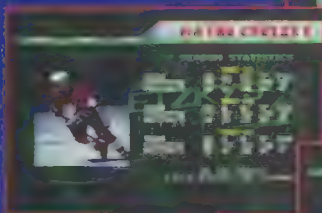


...ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΘΕΣΗ!



## TO HALL OF FAME ΤΟΥ "ΜΕΓΑΛΟΥ"

ΑΠΟ ΤΟ OPTION RECORDS ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΤΙΣ ΔΙΑΚΡΙΞΕΙΣ ΤΟΥ WAYNE.



εκσφενδονίζεται με εκπληκτική ταχύτητα και το αντίπαλο τέρμα γεμίζει φλόγες. Ειδικά αν το σουτ είναι από σχετικά μακρινή απόσταση, επιφωνήματα όπως: "άρπα την, άτιμε", "πάρε νά' χεις" και άλλα τέτοια καθιερωμένα ακολουθούν το γκολ που πετύχατε. Ο τερματοφύλακας (goalie) χτυπιέται στο έδαφος και ένα μικρό όχημα... πυροσβεστικής κάνει την εμφάνισή του πίσω από το τέρμα! Αλλιώς πάλι ο τερματοφύλακας, δέλοντας να εκδικηθεί για το προηγούμενο γκολ που δέχτηκε, στέκεται σαν τοίχος μπροστά από το τέρμα του και ένας... τοίχος κάνει την εμφάνισή του κάτω από τα δοκάρια - ακολουθεί το ανάλογο σχόλιο του εκφωνητή: "This goalie is like a wall!" Εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, που συνδυάζουν την καθαρά arcade δράση με έναν αρκετά



ρεαλιστικό αγώνα. Ομορφες και ποικίλες είναι και οι κινήσεις των παικτών σας τόσο στην άμυνα όσο και στην επίθεση. Μπορούν να κάνουν βουτιές (έχετε δει έναν πραγματικό αγώνα hockey; Έτσι ακριβώς!), να γονατίζουν, να κλέβουν το puck όχι και τόσο τίμια και πολλές ακόμα κινήσεις, με αποκορύφωση τη special επιτάχυνση (Burst). Θυμάστε την

-δεν λέω- να συμμετάσχουν ενεργά στο παιχνίδι, άλλοτε με πανηγυρισμούς και άλλοτε με μακρούς αποδοκιμασίες, αλλά μάλλον δεν έχουν έρδει σε αγώνα Παναθηναϊκού-Ολυμπιακού, να δουν τι γίνεται! Με άλλες λέξεις, αν περιμένετε ένα ολοζώντανο στάδιο να πάλλεται από ήχους, χάσατε. Πάντως οι υπάρχοντες είναι αρκετά καλοί - όποτε εμφανίζονται...

P

## PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
GAMEPLAY ●●●●●●●●●●  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

ΗΣΙΛΙΟΝΟΤΑ 76%

Αρκετά καλό, αλλά στη σκιά του Παγκοσμίου Κυπέλλου ενδέχεται να περάσει απαρατήρητο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ  
HALL OF FAME



ειδική κλωτσαία του Johny Cage στο Mortal Kombat; Ε, κάτι παρόμοιο - χωρίς την κλωτσαία βέβαια, προς μεγάλη μας απογοήτευση. Μόλις το κουτί του Burst Indicator γίνει κόκκινο, πατήστε R1 και κάντε τους να ψάχνονται! Cool stuff, που κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο διασκεδαστικό.

## ΗΧΟΣ: ΣΚΟΤΩΣΤΕ ΤΟΝ SPEAKER!

Ο εκφωνητής καταβάλλει σημαντικές προσπάθειες να μεταφέρει την τηλεοπτική ατμόσφαιρα ενός αγώνα hockey. Συχνά τα καταφέρνει, αφού τα σχόλιά του είναι αρκετά και πετυχημένα. Όμως η ποιότητα της φωνής του είναι κάκιση. Ακούγεται σαν να μιλά μέσα από... ντουλάπα - λέτε η Midway να έκανε από εκεί την ηχογράφηση; Υποτίθεται ότι το PSX λειτουργεί με CD, το CD παρέχει ψηφιακό ήχο κ.ο.κ. Αν το speech είχε καλύτερη ποιότητα, το παιχνίδι θα ήταν σαφώς ανώτερο. Τα ίδια πάνω-κάτω ισχύουν και για τις φωνές των δεατών. Οι άνθρωποι προσπαθούν

## REPLAY THE GAME!

ΤΑ REPLAYS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΑ, ΑΝ ΚΑΙ ΟΛΙΓΟΝ... ΒΟΥΒΑ.



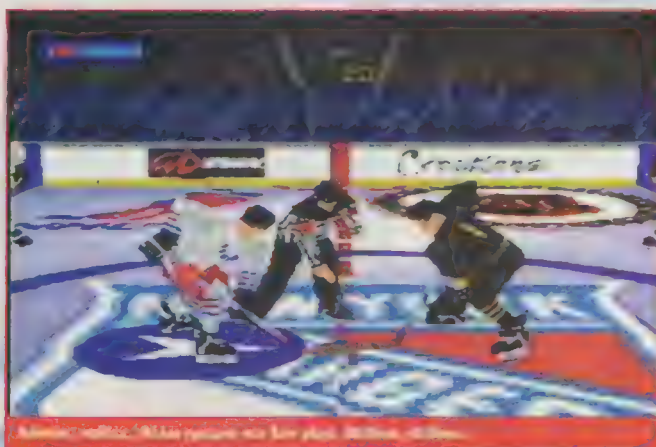
"ΔΕΝ ΜΑΤΑΙΩ ΜΙΑ, ΔΑ ΤΑ ΠΑΤΩ ΟΛΑ!"



ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΕΙΝΑΙ ΦΥΣΙΚΟΤΕΡΕΣ



"ΤΙ ΕΠΙΠΑΖΑ Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ!"







WELCOME TO GENERATION X

HOME VIDEO GAMES • PC • CD • ROM

Φορμίωνος 180, 16234 ΒΥΡΩΝΑΣ, ΤΗΛ 7647973



# TENCHU



Οι Tenchu είναι οι καλύτεροι μάχητες της Sony. Οι Tenchu μπορούν να κλέβουν ή να σκοτώνουν.

**ΖΗΤΕΙΤΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑΣ ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ ΜΕ ΚΡΥΟ ΑΙΜΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΘΕΙ ΣΤΟΥΣ ΔΡΟΜΟΥΣ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΙΑΠΩΝΙΑΣ. ΟΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΕΝΟΙ ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΟΤΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ.**

Deja vu...

Όταν μπείτε για πρώτη φορά στο σκοτεινό -με οπτική τρίτου προσώπου- κόσμο του Tenchu, θα σκεφτείτε: "ρε να πάρει, πάλι το Tomb Raider αγόρασα;". Προτού όμως γυρίσετε στο μαγαζί για να το επιστρέψετε, παίξτε λίγο περισσότερο και θα καταλάβετε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που, ναι μεν μοιάζει με το Tomb Raider, όμως έχει αρκετές διαφορές που το κάνουν να ξεχωρίζει. Εντάξει, υπάρχουν κι εδώ λάκκοι για να πέσετε μέσα, ανθρωπίνοι εχθροί και ζώα που στρέφονται εναντίον σας, καθώς και η ίδια απεικόνιση της κάμερας, όμως το gameplay είναι άλλου παπά ευαγγέλιου.

Θα βρεθείτε ανάμεσα σε χωριά, δάση και σπηλιές της Ιαπωνίας, την εποχή που όλα ήταν πιο απλά και οι διαφορές λύνονταν με τη δύναμη της λεπίδας. Σκοπός σας είναι να εξολοθρεύσετε όλους τους εχθρούς, συμπεριλαμβανομένων των διάφορων "εύσωμων" αφεντικών (bosses), που μοιάζουν -κατά ύποπτο τρόπο- με τερματοφύλακες του χόκεϊ επί πάγου. Δεν θα δυσκολευτείτε ιδιαίτερα να τους σκοτώσετε. Όμως για να φτάσετε σε καθέναν από αυτούς, θα χρειαστεί να περάσετε πάνω από πολλά πτώματα και μέσα από δύσβατες περιοχές. Αλλωστε εκεί έγκειται η πρόκληση του παιχνιδιού. Το Tenchu ανταμείβει τους παίκτες που χρησιμοποιούν πονηριά και φινέτσα -

αντίθετα με εκείνους που προτιμούν το γιουρούσι, με δύο αυτόματα στο χέρι και... ό,τι βγει. Αλλωστε αποτελεί μεγαλύτερη πρόκληση η εξολόθρευση των αντιπάλων εφαρμόζοντας πιστά ένα προσχεδιασμένο πλάνο δράσης.

## ΦΟΝΟΣ ΤΑ ΜΕΣΑΝΥΧΤΑ

Μπείτε στο κλίμα μιας τυπικής "επιχείρησης": Ως επαγγελματίας δολοφόνος, σκύβετε όντας πάνω σε μια σκοτεινή ταράτσα, προσέχοντας τις κινήσεις του φρουρού μέσα στη νύχτα. Μόλις γυρίσει την πλάτη του, πηδάτε από την ταράτσα και προχωράτε σιγά-σιγά προς το μέρος του. Όταν αντιληφθεί την



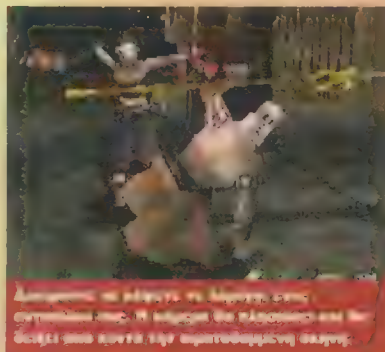
Σύστημα: Sony Playstation  
Κατασκευαστής: Sony



Single Player Memory Card



Dual Analogue



Διαφορές με άλλους τίτλους της Sony: Η κάμερα θα κλείνει και θα ανοίξει ανάλογα της κινήσεώς της.



Όταν περπατάτε έτσι που κινούνται οι εχθροί, μπορείτε να κλέψετε ή να σκοτώσετε.



Κάνοντας λίγες κινήσεις μπορείτε να κλέψετε ή να σκοτώσετε. Μπορείτε να κλέψετε ή να σκοτώσετε από απόσταση.



Αντιβείτε τον εχθρό και κλέψτε ή σκοτώστε. Μπορείτε να κλέψετε ή να σκοτώσετε από απόσταση.









# BUST-A-MOVE

## DANCE & RHYTHM ACTION

ΔΥΟ ΩΡΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΝ JOHN TRAVOLTA ΝΑ ΣΚΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΖΗΛΙΑ ΤΟΥ.

(Let's dance!)



Next Generation  
INFORMATION

Συντάκτης: Νικόλαος  
Κατασκευαστής: Epic



Single Player



Multiplayer



Motion Cam



Η ηρώδης παίζει  
εντυπωσιαζόντας το κοινό της.



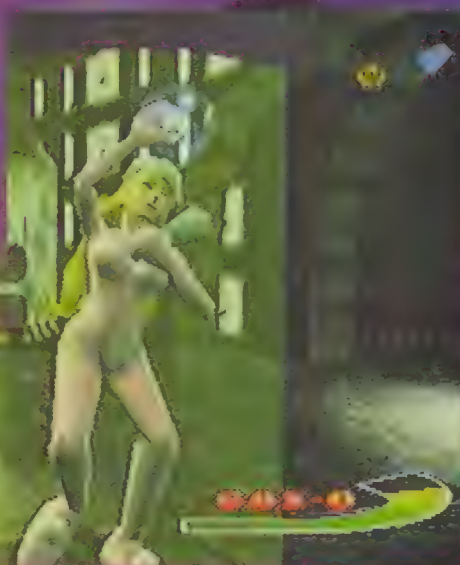
Ο Reba-Za χρειάζεται ένα αλόκληρο οικογενειακό  
τετράγωνο για να χορεύσει.



Σίγουρα το πρώτο που θα σκεφτείτε διαβάζοντας τον τίτλο του review είναι τα συμπαθή δεινοσαυράκια της σειράς Bubble Bobble. Ωστόσο, οι ομοιότητες των δύο παιχνιδιών περιορίζονται μόνο στον τίτλο. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θα λέγαμε ότι είναι ένας κλώνος του γνωστού Rararra the Rapper, στο οποίο έπρεπε να περάσεις κάποιες χορευτικές δοκιμασίες για να κατακτήσεις την αγαπημένη σου. Στο Bust a Move στόχος σου είναι να νικήσεις τους αντίπαλους χορευτές εκτελώντας κάποιες χορευτικές φιγούρες καλύτερα από αυτούς. Για να



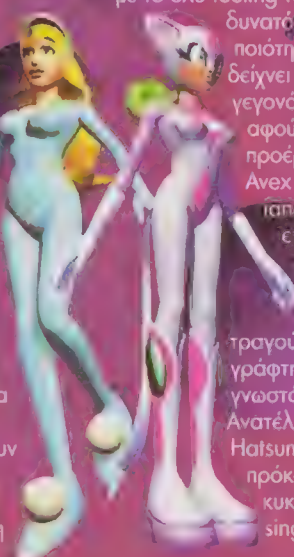
Ο μασκοφόρος rapper Gas χρησιμοποιεί υπούλα όπλα για να ακινητοποιήσει προσωρινά την αντί.



ολοκληρώσεις ένα σετ χορευτικών κινήσεων πρέπει να πατήσεις τα πλήκτρα κατευθύνσεως με τη σειρά που εμφανίζονται στην οθόνη άλλως και την κατάλληλη χρονική στιγμή. Εάν τα καταφέρεις, θα σου δοθούν περισσότερο πολύπλοκοι συνδυασμοί, οι οποίοι θα σου επιτρέψουν να μαζέψεις περισσότερους πόντους. Σε αντίθετη περίπτωση, είσαι αναγκασμένος να παίξεις την πίστα από την αρχή.

### SHAKE IT, BABE!

Αν και ο συγχρονισμός των κινήσεων με τη μουσική είναι πολύ σημαντικός, το Bust a Move είναι λιγότερο αυστηρό από το Rararra. Εδώ έχεις τη δυνατότητα να διαλέξεις έναν από τους δύο προτεινόμενους συνδυασμούς ή, έπειτα από αρκετή προπόνηση, να συνθέσεις μια δική σου χορογραφία επιτυγχάνοντας έτσι καλύτερο σκορ. Τα γραφικά είναι καλοφτιαγμένα και πολύχρωμα, με εξαιρετικά καλή κίνηση, ικανά να τραβήξουν τη προσοχή του παίκτη. Σε ένα τέτοιο παιχνίδι, όμως, το πιο σημαντικό είναι η μουσική, η



Εκτενώς ηρώδης παίζει χορεύει. Ο Heat δίνει στην κυριολεξία φωτιά στην πίστα.

οποία είναι καταπληκτική και ταιριαστή με το όλο feeling του Bust a Move. Έχει δυνατό ρυθμό και η όλη ποιότητα της ηχογράφησης δείχνει πολύ επαγγελματική, γεγονός που δεν εκπληρσει, αφού τα τραγουδια προέρχονται από την Avex Trax, τη μεγαλύτερη ιαπωνική δισκογραφική εταιρία στο χώρο της χορευτικής μουσικής. Ενώ μάλιστα από τα τραγούδια του Bust a Move γράφτηκε από τον πολύ γνωστό στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου Hatsumi Morinaga και πρόκειται να κυκλοφορήσει ως single.





## ΜΑΤ ΣΤΗΝ

Όλα αυτά είναι ενδιαφέροντα, αλλά το θέμα είναι τι μουσική θα συνοδεύει την ευρωπαϊκή έκδοση του παιχνιδιού, εκτός και αν μας έρθει απ'όπου κι είναι. Στη συγκεκριμένη περίπτωση βέβαια ανακύπτει ένα σοβαρό πρόβλημα που προφανώς οφείλεται σε κάποιο λάθος στην μετάφραση. Το παιχνίδι τρέχει μόνο σε ιαπωνικά μηχανήματα. Ακόμα και στο μπλε PlayStation του περιοδικού υπάρχουν προβλήματα λειτουργίας της μουσικής με τις εντολές που εμφανίζονται στην οθόνη. Ο μόνος τρόπος να παίξει το παιχνίδι ένας χρήστης που δεν διαθέτει ιαπωνικό PlayStation είναι να κλείσει τον



Ο Πισπινέζος Elvis-Nico τα δίνει όλα στην πίστα.



Μπορεί να έχει φτώχεια αντί για χέρια αλλά, κατά το άλλα, συτυπώνεται με την ομορφιά της.



Μπορεί να έχει φτώχεια αντί για χέρια αλλά, κατά το άλλα, συτυπώνεται με την ομορφιά της.

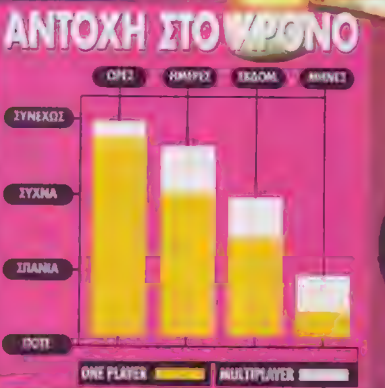


ήχο και να κοιτάζει τα σύμβολα που εμφανίζονται στην οθόνη για να βρει το ρυθμό. Όπως καταλαβαίνετε, δεν πρόκειται για τον καλύτερο τρόπο να διασκεδάσει κάποιος με έναν χορευτικό τίτλο... Αν, πάντως, έχετε τη δυνατότητα να παίζετε παιχνίδι κανονικά, είτε γιατί αυτό το πρόβλημα θα διορθωθεί στην ευρωπαϊκή έκδοση είτε γιατί έχετε πρόσβαση σε κάποιο ιαπωνικό PlayStation, τότε σας προτείνουμε αρκετές ώρες χορού και

διασκέδασης. Γενικά, πρόκειται για μία πολύ ενδιαφέρουσα και καλή απόφαση πάντως. Εάν το Parappa σας παρέσυρε στο ρυθμό του, το Bust a Move θα αναγκάσει εσάς και τους φίλους σας να χαλαρώσετε. Μην ξεχάσετε να πάρετε. Ενόχεται, όμως, να συναντήσει σκληρό ανταγωνισμό από το επερχόμενο παιχνίδι των Spice Girls. Εδώ (και είμαστε και έτσι το βάζουμε).

## Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●  
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●  
ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ●●●●●●●●●●  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●



88%

Παρατός το Σαββατόβραδο.  
ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
PARAPPA THE RAPPER  
Πραγματικός χορός!



# CIRCUIT BREAKERS

**ΠΡΟΣΟΧΗ! ΝΟΜΙΖΕΤΕ ΟΤΙ ΕΙΣΤΕ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΖΕΤΕ ΜΕ ΠΑΙΔΙΚΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑΚΙΑ; ΕΔΩ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΗ ΛΥΣΗ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ.**

**Οδηγήστε διασκεδάζοντας**

Το πρώτο παιχνίδι αυτοκινήτου

στο PSX, το οποίο στο δίλημμα "ρεαλισμός ή διασκέδαση" ψήφισε και με τα δύο χέρια "διασκέδαση", ήταν το Supersonic Racers. Φοβερά γραφικά, πολύ καλή κίνηση και το αγαπημένο όλων των gamers: κρυφές πιστές. Μετά την επιτυχία που γνώρισε, τι πιο φυσικό από το ακολουθήσει η συνέχεια του; Ελα όμως που βγήκε στη

μέση το καταπληκτικό Micro Machines V3, όποτε η Supersonic Software χρειάστηκε να αλλάξει πολλά πράγματα ώστε να κοντράρει στα ίσα το βασιλιά της κατηγορίας. Έτσι, βγήκε το Circuit Breakers, το οποίο είναι διαφορετικό από τον προκάτοχό του σε ό,τι αφορά τόσο την παρουσίαση όσο και το gameplay.

σχεδόν ίδια. Αυτό καθιστά μεν πολύ δίκαιους τους αγώνες (αφού κανείς δεν μπορεί να πει ότι έχασε επειδή είχε χειρότερο αυτοκίνητο), αλλά καταντά λίγο βαρετό.

## ΜΙΚΡΟΚΑΜΩΜΕΝΑ

Ευτυχώς η εταιρία κατασκευής του παιχνιδιού έχει φροντίσει για την ύπαρξη πολλών power-up, τα οποία μαζεύετε μέσα στις πιστές, αναλόγως δε με το πώς τα χρησιμοποιείτε καθορίζεται η κατάληξη κάθε αγώνα. Για παράδειγμα, υπάρχει ένα power-up που ονομάζεται shrink, το οποίο αν χρησιμοποιηθεί, μειώνει το μέγεθος του αυτοκινήτου σας τρεις έως τέσσερις φορές, κάτι που σας βοηθά να περάσετε μέσα από πολύ στενά περάσματα, ενώ συγχρόνως αυξάνει την ταχύτητά σας. Επίσης, υπάρχει το ακριβώς αντίθετο, το οποίο μεγαλώνει

## ΕΝ ΑΡΧΗ ΉΞΑΝ ΤΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ

Όπως κάθε έμπειρος οδηγός γνωρίζει, η επιλογή του αυτοκινήτου είναι πολύ σημαντική για να φτάσετε στη νίκη. Στο Circuit Breakers έχετε στη διάθεσή σας μια απομίμηση Mini Cooper, μια παλιά έκδοση Formula 1, ένα αυτοκίνητο που θυμίζει Corvette Stingray και ένα πράγμα που μοιάζει λίγο με Lamborghini Countach. Παρά τις οπτικές διαφορές των αυτοκινήτων, η οδική συμπεριφορά τους είναι



Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: MindScape  
Διάθεση: CD-Media



Single Player Multiplayers



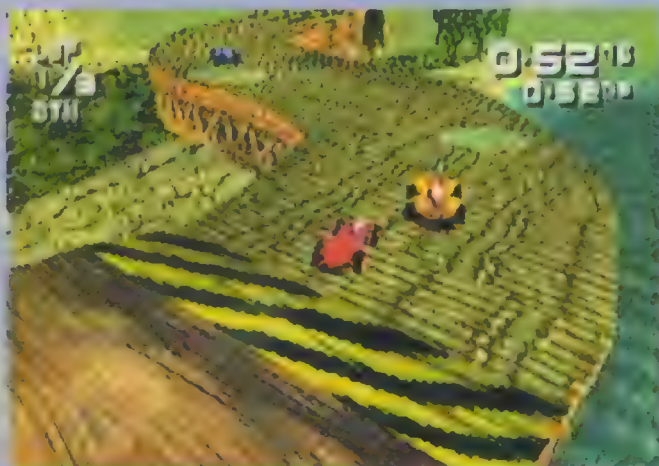
Memory Card Dual Analogue



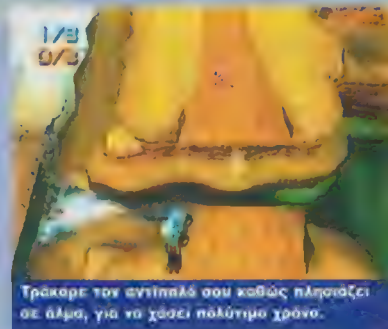
Multi Tap



Οι διαγωνιζόμενοι που ελέγχει το computer είναι εύκολο να νικήσουν παίρνοντας την εσωτερική.



Στο πολλαπλό παιχνίδι μπορείτε και πρέπει να δοκιμάσετε τα πάντα, αν θέλετε να νικήσετε.



Τράκαρε τον αντίπαλό σου καθώς πλησιάζει σε άλλα, για να χάσει πολύτιμο χρόνο.

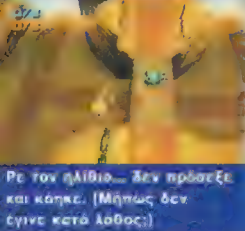




Το power-up tonic bass θγάζει οποιοδήποτε κοντινό αντίπαλο εκτός μάχης.



Εί! Μην αφήσεις αυτόν το βλακα να σε χτυπήσει με αυτά τα τόξα.



Ρε τον ήλθιο... Δεν πρόσεξε και κόρκε. (Μήπως δεν έγινε κατά λάθος?)



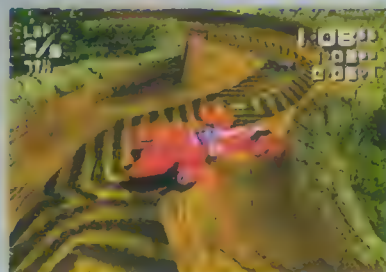
Πάρε το stiltz power-up και θα δεις το όχημά σου να θγάζει μεγάλα λεπτά πόδια.



Πρόσεχε το τμήματα από καλλό που βρίσκονται κοντά στα άλματα.



Πίεζονε το όχημά σου με το σωστό power-up και θα αποφύγεις με σκακιά την πύλη στο δρόμο.



## “Η καλύτερη επιλογή είναι το διπλό παιχνίδι.”

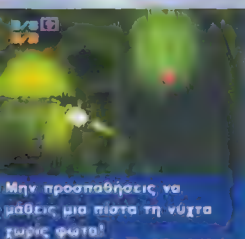
λαδιών. Η δυνατότητα να κρατάτε κάποια power-up που θεωρείτε κρίσιμα για τον αγώνα είναι πολύ χρήσιμη. Κατά την εκκίνηση, υπάρχουν τέσσερις πίστες διαθέσιμες, είτε ως μέρος του πρωταθλήματος είτε στην επιλογή time trial. Όταν κερδίσετε μια πίστα και προτού αρχίσετε την επόμενη, το παιχνίδι σας ανακοινώνει ότι μια καινούρια έχει προστεθεί και έτσι φτάνετε να έχετε διαθέσιμες δεκαέξι πίστες, χωρίς να συμπεριλαμβάνονται οι δεκαέξι που είναι διαθέσιμες στο παιχνίδι πολλών παικτών. Επίσης, υπάρχουν οχτώ διαφορετικές τοποθεσίες, από την Ανταρκτική μέχρι και τη Βενετία, αναλόγως δε με την τοποθεσία όπου παίζετε, το όχημά σας εναρμονίζεται με το περιβάλλον. Δηλαδή, εάν παίζετε στη θάλασσα, το αυτοκίνητό σας μετατρέπεται σε υποβρύχιο, ενώ όταν παίζετε στη Βενετία μετατρέπεται σε σκάφος. Όλες οι πίστες και τα περιβάλλοντα είναι κλάσεις ανώτερα από τις πίστες με τα αεροπλάνα του Supersonic Racers.

### ΞΕΚΑΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΑΣ

Το παιχνίδι διαθέτει δυνατότητα multiplayer για 4 παίκτες, την οποία θα απολαύσουν οι κάτοχοι multi-tap. Μην απογοητεύεστε, όμως, γιατί και το διπλό

την ίδια φάση έχει. Η καλύτερη στιγμή στο διπλό είναι όταν παίζετε στις πίστες που έχουν κάπνισαν σαν αερογέφυρες χωρίς μπαριέρες και με το παραμικρό λάθος μετατρέπεστε σε φλεγόμενο κομμάτι. Ακόμη και οι έμπειροι παίκτες ίσως δυσκολευτούν στην αρχή. Δώστε, λοιπόν, στον φίλο σας το χαλασμένο χειριστήριο και μόλις φτάσετε κοντά σε ένα άλμα ρίχτε του το power-up της κόλλας και θα τον δείτε να στουκάρει καθώς η ταχύτητά του θα μειωθεί τόσο, ώστε δεν θα μπορέσει να κάνει καλά το άλμα.

Γενικώς το Circuit Breakers είναι ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι και σας συνιστούμε να το αποκτήσετε. Αν πάντως ο υπερβολικά στρατός χειρισμός του δεν σας αρέσει, τότε μπορείτε να παραμείνετε στο παλιό, καλό Micro Machines V3.



Μην προσπαθήσεις να μπάσεις μια πίστα τη νύχτα χωρίς φωτά!

το μέγεθος του αυτοκινήτου με συνέπεια τη μείωση της ταχύτητας. Ωστόσο είναι ωραία να κάνετε πίτα τον αντίπαλό σας, ιδίως εάν παίζετε με φίλους (άραγε, γιατί με μισούν όλοι όσοι έχω παίξει μαζί τους). Στο δρόμο σας θα βρείτε και άλλα χρήσιμα αντικείμενα, όπως το τούρμπο, καθώς και κάποιες λιγότερο χρήσιμες κηλίδες

## ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΧΟΡΤΑΓΟΥΣ

ΜΕ ΠΟΛΛΕΣ ΚΑΛΟΣΧΕΔΙΑΣΜΕΝΕΣ ΠΙΣΤΕΣ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ ΚΡΥΦΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΧΕΙ ΤΙΣ ΠΡΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΝΑ ΣΑΣ ΚΡΑΤΗΣΙ ΓΙΑ ΑΡΚΕΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΚΟΝΤΑ ΤΟΥ ΠΛΑΝΤΣ, Η MINDSCAPE ΕΚΟΠΕΥΕΙ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΕΝΑ ΔΩΡΕΑΝ CD, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΠΡΟΣΘΕΤΕΙ ΔΕΔΕΙ ΟΚΤΩ ΠΙΣΤΕΣ. ΟΡΕΣΗ ΝΑ 'ΧΟΥΜΕ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ.



**PIXEL**  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○○○  
ΗΧΟΣ ●●●●●○○○○○  
GAMEPLAY ●●●●●○○○○○  
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●○○○○○

**81%**

Κιελίστη τρέλα στο διπλό.

ΕΝΔΕΛΛΑΚΤΙΚΑ:  
MICRO MACHINES V3  
SUPERSONIC RACERS



# ROAD RASH 3D

**ΑΝ ΣΑΣ ΑΡΕΣΟΥΝ ΟΙ ΔΥΝΑΤΕΣ ΣΥΓΚΙΝΗΣΕΙΣ,  
ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΔΕΝ ΘΑ ΣΑΣ  
ΑΠΟΓΟΝΤΕΥΣΕΙ!**

**Αρπα την!**



Σύστημα: Sony PlayStation  
Κατασκευαστής: Electronic Arts  
Διάθεση: CD-Media



Single Player



Memory Card

Περιμέναμε πώς και τι να πιάσουμε μια βρεγμένη σανίδα στα χέρια μας και να σπάσουμε στο ξύλο το μαντράχαλο που μας κοντράρει με τη μηχανή του, μέχρι που βγήκε το Road Rash 3D για το PlayStation. Οι παλιοί οπαδοί της σειράς θα θυμούνται ότι είχε πρωτοβγεί για το Sega Mega Drive κι ότι επρόκειτο στην ουσία για ένα παιχνίδι αγώνων για μοτοσικλίστες, στο οποίο επιτρεπόταν όχι μόνο να ξεπεράσετε σε ταχύτητα τον αντίπαλο αλλά και να του σπάσετε το κεφάλι με ένα ρόπαλο και να ρίξετε τη μηχανή του πάνω σε δέντρα, κτίρια ή περαστικά αυτοκίνητα.



Η όλη φάση κρατούσε αμείωτο το ενδιαφέρον, αφού ποτέ δεν ήταν σίγουρο το τι σας περίμενε στη γωνία, εκτός βέβαια από τις μανιακές συμμορίες που ήθελαν να βουτήξουν το καμάρι σας (δηλαδή τη μηχανή σας).

## ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΥΣ ΤΑ ΜΟΥΤΡΑ ΚΡΕΑΣ

Το Road Rash 3D για το PlayStation δεν έχει καμιά σχέση με προσεκτική οδήγηση και δεν ασχολείται με το βαρετό αυτό θέμα. Ξεκινάτε το παιχνίδι με μπόλικο χρήμα, "μουράτη" μηχανή που γκαζώνει στο έπακρο και την απαραίτητη δερματίνη εξάρτηση. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να νικήσετε 15 διαφορετικούς μηχανόβιους από 4 διαφορετικές συμμορίες σε έναν αγώνα δρόμου που έχει χρηματικό έπαθλο. Κάθε συμμορία έχει διαφορετική στολή και τύπο μοτοσικλέτας. Όλα αυτά φυσικά τα φονικά εργαλεία έχουν διαφορετικές ικανότητες σχετικά με την ταχύτητα, την επιτάχυνση, τα κρατήματα και την ανθεκτικότητα. Μην ξεχνάτε όμως πως οι πολλές μετωπικές συγκρούσεις θα στείλουν τη μηχανή σας στη χωματερή. Μη λυπάστε κανέναν και κάνετε τους να αλλάξουν οδοντοστοιχία! Ένα από τα καλύτερα σημεία του RR3D είναι ότι διαθέτει 32 πίστες, οι οποίες δεν έχουν καμιά σχέση με δημόσιους δρόμους και είναι γεμάτες από

απροσδιόριστους κινδύνους όπως ταμπουκάδες μεθυσμένους μοτοσικλίστες, δέντρα (ποιος ηλίθιος τα φύτεψε στη μέση του δρόμου;) και άλλα εμπόδια, ενώ δεν λείπει και ο John Q Law, ο οποίος σας κυνηγά ασταμάτητα και δεν "μασάει" καθόλου στο να δώσει μαθήματα καλής συμπεριφοράς με το ρόπαλό του. Το μήκος των διαδρομών ποικίλλει από 6 έως 17 μίλια και η ειδικά σχεδιασμένη

**"Σπάστε τους  
τα μούτρα και  
τσιτώστε τα  
γκάζια!"**



## ΕΛΑ ΝΑ ΠΑΜΕ ΣΤΟ ΝΗΣΙ...

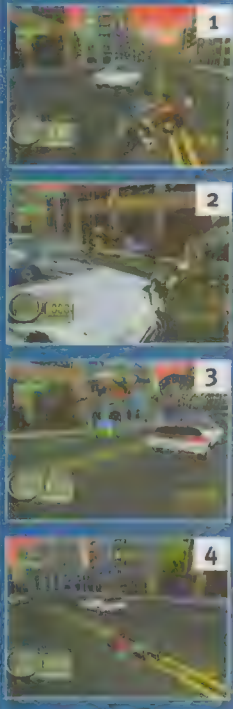
ΣΤΟ RR3D ΠΑΙΖΕΤΕ ΠΛΗΡΗ ΣΕ ΕΝΑ ΜΟΝΟ ΝΗΣΙ ΚΑΙ ΟΙ 32 ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΝΟΝΤΑΙ ΜΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΑΛΛΗ. ΑΝ ΕΙΣΤΕ ΚΣΥΦΟΙ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΡΟΠΟΥΣ ΝΑ ΚΩΦΕΤΕ ΔΡΟΜΟ, ΑΛΛΑ ΠΡΟΣΟΧΗ ΓΙΑΤΙ Ο ΤΟΠΟΣ ΣΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΟΣ ΣΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΠΙΛΑΞΟΥΝ!



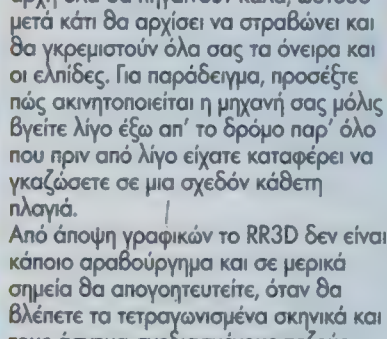
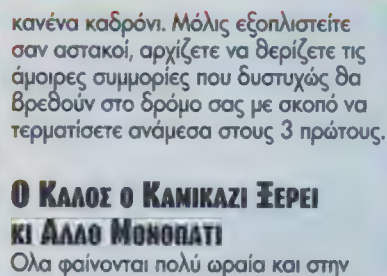


## Ο ΠΙΟ ΣΥΝΤΟΜΟΣ ΔΡΟΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΤ

ΤΟ ROAD RUSH 3D ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΑΝΕΙ ΣΕ ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΣΗΜΕΙΑ, ΑΛΛΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΡΥΦΗ ΟΧΩΝ ΑΔΩΡΑ ΣΤΟ ΠΕΔΑΝΟ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΕ ΜΙΑ ΜΕΤΟΠΙΚΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ. ΞΕΡΕΤΕ ΤΙ ΕΝΝΟΥΕΙΜΕ; ΕΝΩ ΤΡΕΧΕΤΕ ΑΝΘΩΣΑΙ ΣΕ ΣΗΛΗ ΕΡΗΜΟ ΔΡΟΜΟ, ΕΝΑ ΑΜΑΞΙ ΑΠΟ ΤΟ ΠΟΥΘΕΝΑ ΠΕΦΤΕΙ ΠΑΝΩ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΑΣ ΣΤΕΦΑΝΙ ΣΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΙΚΕΣ ΦΙΓΟΥΡΕΣ. ΚΑΘΩΣ ΕΚΤΟΒΕΥΣΤΕ ΜΕ ΚΑΡΗ ΣΤΟΝ ΑΣΡΑ, ΚΑΝΕΤΕ ΓΚΕΛ ΣΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΕΝΟΣ ΣΠΙΤΙΟΥ ΚΑΙ ΠΕΦΤΕΤΕ ΛΙΓΟ ΛΙΘΜΑ ΣΤΗ ΜΕΣΗ ΤΗΣ ΑΣΦΑΛΤΟΥ ΚΑΙ ΕΝΩ ΑΝΑΡΤΗΣΕΤΕ ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ, ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΚΑΡΟΥΜΕΝΩΝ ΜΟΤΟΣΙΚΑΤΙΣΤΩΝ ΠΕΡΝΑΕΙ ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΣΑΣ. ΑΤΣΑΒΩΝΤΕΣ ΣΤΙΓΜΕΙ ΦΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗ.



3D engine σάς επιτρέπει να βλέπετε μίλια μακριά και να αντιλαμβάνεστε καλύτερα την απόστασή σας από τα μακρινά αντικείμενα και τη θέση σας στην πίστα. Φυσικά, πρόκειται για ένα βίαιο παιχνίδι. Στην αρχή μπορείτε να ταράξετε τους αντιπάλους σας στα κλωτσομπουνιδια, αλλά καθώς προχωρείτε μπορείτε να βουτήξετε από αυτούς διάφορα όπλα όπως αλυσίδες, ρόπαλα και ίσως και



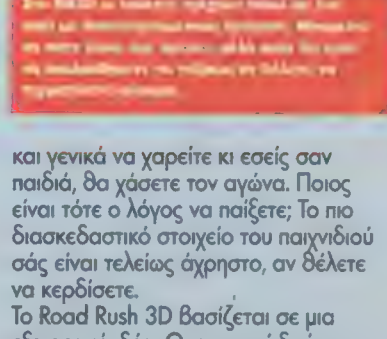
κανένα καδρόνι. Μόλις εξορυσίστε σαν αστακοί, αρχίζετε να θερίζετε τις άμοιρες συμμορίες που δυστυχώς θα βρεθούν στο δρόμο σας με σκοπό να τερματίσετε ανάμεσα στους 3 πρώτους.

**Ο ΚΑΛΟΣ Ο ΚΑΜΙΚΑΖΙ ΞΕΡΕΙ ΚΙ ΑΛΛΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ**

Όλα φαίνονται πολύ ωραία και στην αρχή όλα θα πηγαίνουν καλά, ωστόσο μετά κάτι θα αρχίσει να στραβώνει και θα γκρεμιστούν όλα σας τα όνειρα και οι ελπίδες. Για παράδειγμα, προσέξτε πώς ακινητοποιείται η μηχανή σας μόλις βγείτε λίγο έξω απ' το δρόμο παρ' όλο που πριν από λίγο είχατε καταφέρει να γκαζώσετε σε μια σχεδόν κάθετη πλαγιά.

Από άποψη γραφικών το RR3D δεν είναι κάποιο αραβούργημα και σε μερικά σημεία θα απογοητευτείτε, όταν θα βλέπετε τα τετραγωνισμένα σκηνικά και τους άσχημα σχεδιασμένους πεζούς. Θα μπορούσαμε να τα δεχτούμε όλα αυτά πριν από 3 χρόνια, όταν πρωτοβγήκε το PlayStation, αλλά όχι τώρα.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα όμως με το RR3D δεν είναι ούτε τα εκνευριστικά soundtracks, ούτε η ανώμαλη σύγκρουση με διάφορα αντικείμενα που βρίσκονται στο δρόμο σας, ούτε η απουσία των replays και του Two Players mode, ούτε τα άχρηστα FMV που φλασάρουν στιγμιαία, ούτε το γεγονός ότι σας παίρνει έναν αιώνα να ξαναανβείτε στη μηχανή σας αν τυχόν πέσετε. Το χειρότερο από όλα είναι ότι, αν κόψετε ταχύτητα για να δώσετε ξύλο



και γενικά να χαρείτε κι εσείς σαν παιδιά, θα χάσετε τον αγώνα. Ποιος είναι τότε ο λόγος να παίξετε; Το πιο διασκεδαστικό στοιχείο του παιχνιδιού σάς είναι τελείως άχρηστο, αν θέλετε να κερδίσετε.

Το Road Rush 3D βασίζεται σε μια εξαιρετική ιδέα. Οι ανοιχτοί δρόμοι, το δικαίωμα της επιλογής να βαράτε αλύπητα και οι γρήγορες μηχανές είναι τα σωστά "υλικά" που κάνουν ένα παιχνίδι επιτυχία. Παρ' όλα αυτά η φτωχή σχεδίαση και η προχειρότητα στο χειρισμό θα σας κρατήσουν με πολλή δυσκολία πάνω από την κονσόλα σας.



**PIXEL**  
Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●●

ΗΧΟΣ ●●●●●●●●●●

GAMEPLAY ●●●●●●●●●●

ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●●

**76%**

Πότε για κότερας:

**ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ**  
Moto Racer  
Jet Rider



# HINTS'N'TIPS

**ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ.**

**ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ.**

**ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!**

## QUAKE Debug Mode

Στην οδόνη εισαγωγής passwords δώστε "QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ". Το παιχνίδι θα σας πει ότι δεν είναι σωστό, αλλά, εάν πάτε στην οδόνη επιλογών, θα βρείτε την επιλογή Debug. Με αυτόν τον τρόπο έχετε πρόσβαση στο God mode, επιλογή επιπέδου κ.λπ.



Δείτε διαφορετικά ονόματα στα credits.

## MOTORHEAD Special κωδικός

Επιλέξτε τα Options και μετά Code για να εισαγάγετε τα ακόλουθα passwords:

**COWRULES** - Ξεκλειδώστε Div 2 αυτοκίνητα και πίστες.

**FRAGTIME** - Ξεκλειδώστε Div 1 αυτοκίνητα και πίστες.

**TURBOMOS** - Ξεκλειδώστε τα Nolby Hills (καθώς και τα Div 2 and 1).

**LASTCODE** - Ξεκλειδώστε όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες.

**INSANITY** - Αλλαγές στο Demo-mode, οκτώ αυτοκίνητα, παράξενα εφέ.

**SOFTHEAD** - Ενεργοποιεί το motion blur. (Το frame rate θα πέσει στα 25fps.)

**SUPERCAR** - Βάλτε την κάμερα ψηλά, πάνω από το αυτοκίνητο.

## Credits Cheat

Στην οδόνη των Credits, κρατήστε L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ● για να



## Ονόματα High Score

Δώστε το ακόλουθο όνομα στη λίστα των High Score:  
SH4 - Αντικατάσταση της οδόνης των Credits με ένα μυστικό κυλιόμενο μήνυμα.

## Cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

### Gold Bridge: Χρωματιστός καπνός

Στο βενζινάδικο οδηγήστε προς τα πίσω, γύρω από τις αντλίες, 3 φορές μέσα σε 20 δευτερόλεπτα. Πρέπει να περάσετε έξω από την πόρτα με ταχύτητα τουλάχιστον 40χλμ./ώρα. Επειτα το αμάξι σας θα βγάζει χρωματιστούς καπνούς.

### Red Rock: Γρήγορο αυτοκίνητο

Πρέπει να πάτε στο αδιέξοδο, στην αρχή της μεγάλης ευθείας, μέσα σε 30 δευτερόλεπτα, και αμέσως ηγαίνετε πίσω με περισσότερα από 20χλμ./ώρα. Αυτό θα σας δώσει ένα πράγματι γρήγορο αυτοκίνητο.

### Neocity: Team Pics

Κάτω από το λόφο, προτού φθάσετε στο σινεμά και την ντίσκο, περάστε μέσα από τον τοίχο, στο πρώτο σπίτι στα αριστερά, και θα βρείτε φωτογραφίες της προγραμματιστικής ομάδας.

## Atlantika: Αυτοκίνητα που ηδούν

Πρέπει να πάτε από την αυλή στα αριστερά του δρόμου έξω από το κτίριο Atlantika Central Station, στην αριστερή γωνία, στη δεξιά πλευρά του κτιρίου, μέσα σε 20 δευτερόλεπτα. Τα αυτοκίνητα θα ηδάνε γύρω-γύρω!

## Ruhrstadt: Jeepy Cars

Σταθείτε έξω από το The Black Lotus Club (κοντά στην πόρτα) για 15 δευτερόλεπτα. Αυτό θα δώσει στα αυτοκίνητα όψη Jeep.

## Olympos: Εξωτερική άποψη

Σταθείτε στο heli-bridge για 10 δευτερόλεπτα. Αυτό θα σας δώσει μία εξωτερική εναλλακτική κάμερα.

## Nolby Hills: Χαμηλή βαρύτητα

Πεταχτείτε μέχρι την πόρτα του

αριστερού γκαράζ με την ταμπέλα Digital Illusions. Η ταχύτητα πρέπει να είναι το λιγότερο 75χλμ./ώρα. Αυτό θα σας δώσει μηδενική βαρύτητα.

## FIFA 98

Δώστε τους ακόλουθους κωδικούς στην οδόνη αλλαγής των ονομάτων των παικτών.  
eas rocks = Μεγάλα Κεφάλια



## NBA Courtside

### Εισάξτε τις κρυφές κωδές

Από το κεντρικό μενού κρατήστε L και επιλέξτε Homecourt Game. Κατά την L. Αν ολοκληρώσετε την οδόνη προς τα δεξιά, θα βρείτε ιδιαίτερα τρεις κρυφές ομάδες: τις Ντιντλίντ "Plumbers", Νότ "Garden" και "Telfies".

### Λάβτε το Display

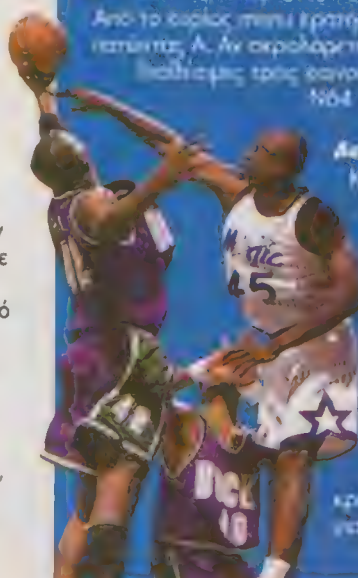
Κρατήστε B και Z αφού έχετε περυνήσει για να δείτε τα αποτελέσματα.

### Εναλλακτική γωνία Display

Κρατήστε κάτω B κατά τη διάρκεια του άμυνου play.

### Κερματίζετε από την αποσύνθεση

Αφού κερματίσετε ένα κέρμα με τα δύο χέρια σας, κρατήστε B και ο παίκτης σας θα κερματιστεί από την μπασκέτα. Προσέξτε να μην κερματιστείτε από το σπινάκι πολλή ώρα γιατί θα σας δοθεί τηγανητή ποικιλία.















ένα "μπιν". Κατόνιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Παίξτε ως Earthworm Jim

Κρατήστε Z ή L στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε:



### KING OF FIGHTERS R Riot of Blood Iori

Στην οθόνη επιλογών, αφού έχετε επιλέξει το mode, κρατήστε πατημένο το start και δώστε Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά, Αριστερά, Δεξιά και A, X.

### Riot of Blood Leona

Στην οθόνη επιλογών, αφού έχετε επιλέξει το mode, κρατήστε πατημένο το start και δώστε Πάνω, Κάτω, Πάνω, Κάτω, Πάνω, Κάτω και B, Y.

B, C αριστερά, C πάνω, C δεξιά, C κάτω, C πάνω. Πρέπει να ακούσετε ένα "μπιν". Κατόνιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Παίξτε ως High Five

Κρατήστε Z ή L στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: C πάνω, C κάτω, C αριστερά, C δεξιά, B,

A. Πρέπει να ακούσετε ένα "μπιν". Κατόνιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Παίξτε ως Sumo Santa

Κρατήστε Z ή L στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων και πατήστε: A, C δεξιά, A, C δεξιά, C κάτω, C πάνω. Θα ακούσετε ένα "μπιν". Κατόνιν μετακινήστε τον κέρσορα σε ένα από τα κιβώτια με το ερωτηματικό και πατήστε R.

### Τυχαίος χαρακτήρας

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων πατήστε L και R μαζί.

### RASCAL Επιλέξτε δωμάτιο και επίπεδο

Δώστε HOUSE ως password και ξεκινήστε το παιχνίδι. Πατήστε R1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να επιλέξετε καινούριο επίπεδο ή R2 για να διαλέξετε δωμάτιο.

### WORLD CUP 98

### Αλλάξτε τον ήχο του σκορακισμού

Πατήστε A, B, C αριστερά ή C κάτω, αφού σκοράρετε, για να έχετε διαφορετικό ήχο στο παιχνίδι.



### Custom Motion in Crate

300CC60CFF6

### Custom Shotgun in Crate

300CC674FFD8

### Eagle Medal in Crate

300CC7001148

### DEATH RAMP

Διατηρείται όλες οι κινήσεις  
300A1-00FFFF



### Star Continuum Timer

300A104011F

### Επιπέδων χαρακτήρας

300B0E61062

Σημείωση: Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο Play mode ή στο Play mode.

### DEATH RAMP HUNTER

Απεριορίστη αντιόραση

300C6D00000

300C6D00000

### Απεριορίστη Ανόραση

300C6D00000

300C6D00000

### Απεριορίστη ταχύτητα

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

### Πρόσβαση στο Δημόσιο Σημείο

300C6D00000

300C6D00000

### Πρόσβαση στο Σημείο με το

Δημόσιο

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000

300C6D00000



### 300 KILO

Απεριορίστη κίνηση

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 1

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 2

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 3

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 4

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 5

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 6

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 7

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 8

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 9

300C6D00000

### Απεριορίστη ενέργεια πυλίστη 10

300C6D00000





play the game Forsaken

# FORSAKEN

ΤΑ ΠΛΟΥΤΗ ΤΗΣ ΚΑΤΕΣΤΡΑΜΜΕΝΗΣ ΓΗΣ ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΓΙΑ  
ΝΑ ΤΑ ΑΡΠΑΖΕΤΕ. ΠΑΙΡΝΕΤΕ ΤΟ ΡΟΛΟ ΕΝΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΕΚΑΕΤΙ  
ΑΤΙΘΑΣΟΥΣ ΚΑΙ ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ, ΠΟΥ ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΤΟΥΣ ΑΠΑΣΧΟΛΕΙ  
ΕΙΝΑΙ Ο ΤΡΟΠΟΣ ΜΕ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΧΡΗΜΑΤΑ.  
ΚΑΝΕΙΣ ΔΕΝ ΕΙΠΕ ΟΤΙ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΟ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ  
ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ  
ΒΓΑΛΕΤΕ ΠΕΡΑ.





## ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΥΠάρχουν 16 ΨΥΧΟΙ, ΚΑΙΡΟΣΚΟΠΟΙ ΜΙΣΘΟΦΟΡΟΙ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΔΕΙΞΕΤΕ ΣΤΟ FORSAKEN. ΚΑΘΕΝΑΣ ΕΧΕΙ ΤΑ ΔΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΣΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΙΩΝΕΚΤΗΜΑΤΑ. ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΒΟΗΘΗΣΟΥΜΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΙΑ ΑΚΡΗ, ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΜΙΑ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΣΤΙΛ, ΤΗΣ ΘΕΡΑΚΙΣΗΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΟΧΗΜΑΤΩΝ ΤΟΥΣ.

### LA JAY



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 8  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 9  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 9  
ΑΞΙΑ: 8  
ΣΚΑΡΙ: 3

ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΤΥΧΛΟΔΕΚΤΗΣ, ΑΥΤΟΣ Ο SURFER ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΤΑΧΥΤΕΡΕΣ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΣΑΦΕΣΧΟΝΕΣ ΜΗΧΑΝΕΣ. ΑΝ ΤΟ ΣΤΙΛ ΣΑΣ ΤΗ ΜΑΧΗ ΕΙΝΑΙ ΚΕΙΣΙΩΤΕΡΗΣ ΑΠΟΤΗΝ ΠΑΡΕ ΟΜΗ ΚΙΝΗΣΗ, ΤΟΤΕ Ο LA JAY ΕΙΝΑΙ Ο ΤΥΠΟΣ ΠΟΥ ΣΑΣ ΤΑΡΙΑΞΕΙ.

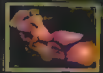
### EARL SLEEK



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 8  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 9  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 7  
ΑΞΙΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 5

ΜΙΑΛΜΕ ΓΙΑ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ. ΟΤΩ ΒΡΙΣΚΕΤΕΣ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΑΥΤΗΝ -ΠΟΥ ΚΑΛΗ ΕΙΣ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΚΑΙ ΙΣΧΥΡΗ ΑΞΙΑ- ΔΕΝ ΘΑ ΑΝΙΣΤΕΙΤΕ ΝΗΠΙΟ! ΚΑΤΕΥΕ ΒΑΛΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΕΝΑΝ ΚΑΡΣΟΤΗ ΚΑΙ ΚΟΙΤΑΞΤΕΤΕ.

### NUBIA



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 7  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 9  
ΑΞΙΑ: 4  
ΣΚΑΡΙ: 5

ΑΥΤΟ ΤΟ ΜΗΧΑΝΟΙΟ "ΜΟΡΟ" ΕΙΝΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΕΝΟ ΜΕ ΕΝΑ ΠΛΗΚΣΥΡΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΝΑ ΚΥΜΒΙΩΣΕΙ ΑΥΤΑΤΑ ΚΑΙ ΑΣΤΡΑΦΑΛΙΑ, ΥΠΟΚΡΑΝΤΑΙ ΜΟΝΟΝ ΟΤΑΝ ΤΑ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΙΣΧΥΡΑ.

### CUVEL CLARKE



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 10  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 10  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 10  
ΑΞΙΑ: 5  
ΣΚΑΡΙ: 1

ΕΝΑΣ ΜΕΤΡΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ, ΠΟΥ ΣΤΗΡΙΞΕΤΑΙ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΣΤΙΣ ΜΑΝΟΥΒΡΕΣ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ. ΟΤΑΝ ΟΜΟΙ ΒΡΕΘΕΙ ΣΕ ΔΙΑΤΗΡΗΣΗ ΠΥΡΟΣ, Η ΧΑΡΙΤΗΝ ΘΕΡΑΚΙΣΗ ΔΕΝ ΘΑ ΥΠΟΤΙΝΩΣΕΙΤΕ ΟΤΙ ΘΑ ΕΓΓΥΝΕΤΗ ΤΗΝ ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΤΟΥ.

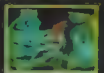
### JO



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 8  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 10  
ΑΞΙΑ: 4  
ΣΚΑΡΙ: 4

Ο JO ΕΙΣΑΓΕΤΑΙ ΣΕ ΣΑΒΑΝΕΣ ΕΠΙΒΙΩΣΕΙΣ, ΕΝΩ Η ΧΕΙΡΟΠΟΙΗΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΗ ΝΑ "ΣΦΟΔΡΩΣΕΙ" ΟΛΑ ΤΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΤΗΣ ΚΑΙ ΝΑ ΦΥΓΕΙ ΠΡΟΤΟΥ ΑΡΧΙΣΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ Η ΜΑΧΗ. ΕΙΝΑΙ Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΙΣ ΤΟΥ ΣΤΙΛ "ΣΤΥΛΑΙΟ ΚΑΙ ΦΕΥΓΟ".

### CERBERO



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 6  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 6  
ΑΞΙΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΚΥΡΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ. ΕΧΟΝΤΑΣ ΑΥΤΟ ΠΙΟ ΕΚΤΕΤΗΜΕΝΗ ΑΞΙΑ, Ο CERBERO ΠΑΣΟΝΕΚΤΑΙ ΣΗΛΠΤΗ ΤΟΥ BEARD ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΕΣ ΑΕΡΟΜΑΧΙΑΣ.

### BEARD



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 8  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 8  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 6  
ΑΞΙΑ: 6  
ΣΚΑΡΙ: 6

Η ΜΗΧΑΝΗ ΤΟΥ BEARD ΕΧΕΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ ΟΜΕΣ ΤΙΣ ΔΟΜΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΙΝΕΤΑΙ ΣΕ ΟΣΟΥΣ ΦΕΑΔΟΥ ΝΑ ΜΑΘΟΥΝ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ. ΟΤΑΝ ΟΜΩΣ ΒΡΕΘΕΙΤΕ, ΘΑ ΣΤΗΝΟΥΣΕΤΕ ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΤΑΧΥΤΗΡ ΑΠΟ ΑΥΤΗ.

### LOKASENNA



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 5  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 4  
ΑΞΙΑ: 6  
ΣΚΑΡΙ: 6

Η ΜΗΧΑΝΗ ΤΗΣ LOKASENNA ΘΥΣΑΙΣΕ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΣΑΦΕΣΧΟΝΕΣ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΤΟ ΠΑΣΟΝΕΚΤΗΜΑ ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΤΙΝΗ ΑΕΡΟΜΑΧΙΑ. ΑΝ ΟΜΩΣ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΥΠΟΚΡΑΝΕΤΕ ΒΛΑΣΤΙΚΑ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΕΧΕΙ ΣΟΒΑΡΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ.

### NUTTA



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 10  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 8  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 7  
ΑΞΙΑ: 2  
ΣΚΑΡΙ: 3

ΑΝ ΕΠΙΔΕΙΞΕΤΕ ΤΗ ΝUTTA, ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΑΚΙΝΗΤΟΙ ΟΤΕ ΣΤΗΝΕ. ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΤΕ ΤΙΣ ΑΣΤΡΑΦΕΣ ΕΠΙΒΙΩΣΕΙΣ ΤΗΣ, ΟΙ ΟΠΟΙΕΣ ΘΑ ΠΡΟΚΑΛΕΣΟΥΝ ΣΥΧΝΟΥΣ ΣΤΟΝ ΕΧΘΡΟ, ΠΟΥ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΟΛΑΒΕΙ ΝΑ ΑΝΤΙΠΑΡΕΧΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ ΜΕ ΑΝΤΙΠΕΡΙΣΤΑΣΗ.

### EX COP



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 7  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 7  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 5  
ΑΞΙΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 4

Η ΚΑΛΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΚΑΙ Ο ΕΠΙΛΟΓΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΝΟΥΝ ΤΟΝ EX COP ΙΚΑΝΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΒΑΣΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ ΣΑΣ. ΝΑ ΘΥΣΑΤΕ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΕΠΙΠΕΡΙΣΤΑΣΗ -ΣΤΟ ΜΕΤΕΤΕ- ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΟΥ. ΠΑΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΑΝΤΙΣΤΕΙ ΠΟΥ Η ΚΑΛΩΡΙΑ ΘΕΡΑΚΙΣΗ ΤΟΥ.

### NIM SOO SUN



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 8  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 6  
ΑΞΙΑ: 7  
ΣΚΑΡΙ: 6

Η ΙΣΧΥΡΗ ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΝIM ΑΝΤΙΣΤΑΜΩΝΕΙ ΤΟΥΣ ΜΕΤΡΟΥΣ ΒΑΘΜΟΥ ΣΤΑ ΑΛΛΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ. ΕΙΝΑΙ ΕΠΥΠΟΛΑΝΗ ΣΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ, ΑΛΛΑ ΟΙ ΠΑΣΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΜΕΙΩΝΗΘΗΚΕΙΣ.

### FOETOID



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 6  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 5  
ΑΞΙΑ: 6  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΕΝΕΙ ΤΑ ΑΛΛΑ ΜΕΙΩΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗ ΝIM, ΜΕ ΤΟ ΧΑΜΗΛΟ ΕΠΙΛΟΓΟ ΣΑΦΕΣΧΟΝΕΣ ΚΑΙ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΣΤΟΧΟ. Η ΑΛΤΟ ΜΕΤΑΤΑΥΡΗ ΙΣΧΥΣ ΤΗΣ ΑΞΙΑΣ, ΠΛΗΤΟΣ, ΤΟΥ ΔΕΙΝΕ ΕΝΑ ΠΑΣΟΝΕΚΤΗΜΑ ΣΕ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ.

### REX HARDY



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 3  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 3  
ΑΞΙΑ: 10  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΟΤΙ ΚΙ ΑΝ ΚΑΝΕΤΕ, ΜΗΝ ΕΝΘΑΚΑΙΣΕΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟΝ ΤΥΠΟ. Η ΠΛΗΚΣΥΡΗ ΑΞΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΤΕΤΕΥΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΟΙΟ ΟΜΩΣ ΤΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΚΡΥΨΕΙ ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΕΠΙΒΙΩΣΕΙΣ. ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΟΜΩΣ ΤΙΠΟΤΑ ΣΠΟΛΑΙΟ ΟΩΜ! ΑΒΟΡΑ ΕΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ.

### HK-5



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 4  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 4  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 4  
ΑΞΙΑ: 5  
ΣΚΑΡΙ: 5

ΤΟ HK-5 ΕΙΝΑΙ Η ΠΡΟΣΟΠΟΝΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ, ΜΕ ΑΛΤΟ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΙΛ. ΤΟ ΟΧΗΜΑ ΕΧΕΙ ΠΛΗΚΣΥΡΗ ΑΞΙΑ, Η ΟΠΟΙΑ ΤΟ ΣΑΞΕΙ ΚΥΡΟΝΕΚΤΙΚΑ ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΑ ΒΓΑΛΕΙ ΠΕΡΑ ΣΕΛΠΤΑΣ ΤΗΣ ΣΑΒΑΝΗΣ ΣΥΝΚΙΝΗΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ.

### MEPHISTOFUN



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 4  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 4  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 4  
ΑΞΙΑ: 6  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΕΙΝΑΙ ΜΕΝ ΜΙΑ ΦΟΝΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ, ΟΜΩΣ ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΥΠΕΡΝΗΜΕΤΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ ΟΧΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ. ΕΙΝΑΙ ΑΡΕΤΑ ΑΡΤΟΚΙΝΗΤΟ ΚΙ ΕΧΕΙ ΜΕΤΡΙΑ ΑΞΙΑ. ΠΑΝ ΤΟ ΚΑΛΟ ΣΠΟΛΑΙΟ ΕΛΕΓΧΟ, ΜΗΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΕΙ ΜΗΧΑΝΗ-ΜΗΚΗΤΗΣ.

### SEPTRE



ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 3  
ΕΛΕΓΧΟΣ: 5  
ΕΠΙΤΑΧΥΝΗΣ: 3  
ΑΞΙΑ: 3  
ΣΚΑΡΙ: 6

ΣΥΝΘΕΤΑ ΜΕ ΤΑ ΒΕΛΟΝΑΚΑΚΑ ΚΟΥΤΙΣΜΟΡΑΙΑ, Ο SEPTRE ΕΧΕΙ ΣΚΑΛΩΔΕΙΣ ΑΡΕΤΕΣ ΝΤΟΥΣΙΝΕΣ ΚΟΝΤΟ. Ο ΤΥΠΟΣ ΠΟΥ ΠΟ ΚΑΤΑΦΕΡΕ, ΟΥΤΕΛ ΠΛΑΝΟ ΣΕ ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ, ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟ. ΑΝΤΙΜΕΤΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΜΟΝΟ ΑΝ ΚΙΝΕΤΕ ΙΚΑΝΟΙ ΚΑΙ ΣΑΣ ΑΡΕΣΕΙ Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ.

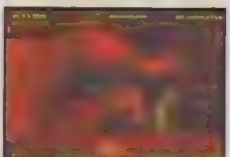


## ΕΞΥΠΝΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

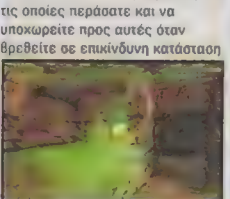
**Πήδη προς τα πίσω**  
Οταν τα drones πλησιάζουν εναντίον σας, κινήστε με την όπισθεν. Αυτό θα μειοστοποιήσει την αποτελεσματικότητα των δευτερογενών όπλων που πιθανόν διαθέτετε. Για παράδειγμα, θα βρήκατε πού ρέκνετε τις νάρκες και θα έχουν μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα τα κατευθυνόμενα βλήματα σας.



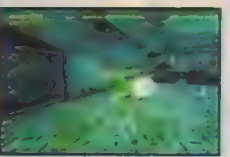
**Χορευτικές κινήσεις**  
Οταν βρεθείτε περικυκλωμένος, μπορείτε να αποσύρνετε τα εκθρικά πυρά πατώντας δύο πλήκτρα πλοήγησης μαζί με ένα πλήκτρο κατεύθυνσης, π.χ. **Δ+Δ**. Έτσι θα κάνετε κυκλικές κινήσεις με τη μηχανή σας και θα μπορούσατε να αποσύρνετε τα εκθρικά πυρά αθλά και να βρείτε μια διέξοδο για να δραστηριοποιήστε. Επίσης, αν χρησιμοποιήσετε το πυροβόλο Suss καθώς περιστρέφεστε, θα βγάλετε από τη μέση αρκετούς αντιπάλους και θα διευκολυνθείτε στην αναζήτηση διέξόδου διαφυγής.



**Ελέγξτε το χώρο**  
Τα drones έχουν μια εκνευριστική τάση να τηλεμεταφέρονται πίσω σας. Για αυτό φροντίστε να έχετε αναπληρωτικό δρόμο διαφυγής, όταν θα βρεθείτε σε δύσκολη θέση. Να θυμάστε τις ανοικτές περιοχές από τις οποίες περάσατε και να υποκαυρείτε προς αυτές όταν βρεθείτε σε επικίνδυνη κατάσταση.



**Μη μένετε ακίνητος**  
Εκοντας όλα τα φωνικά όπλα στη διάθεσή σας, θα σκεφτείτε να μείνετε ακίνητοι και να ανταλλάξετε πυρά με τα drones ελαφρώς θωρακισμένα. Μην το σκεφτείτε καν! Υπάρχουν πολλά drones σε κάθε επίπεδο και δεν πρέπει να σταπαλάτε την ενέργεια της σποίδας σας, αφού είναι το πολυτιμότερο που έχετε. Να κινείστε συνεχώς και να προσπαθείτε πάντα να αποφύγετε τα πυρά. Αυτό θα σας βοηθήσει να μείνετε ζωντανοί.



## ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΟΙΡΑΖΕΤΕ ΣΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ ΕΝΑ ΦΟΝΙΚΟ ΧΑΡΤΙ, ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΚΡΥΜΜΕΝΟΥΣ ΑΡΕΤΟΥΣ ΑΣΙΟΥΣ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ, ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΕΡΑΙΣΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΕΞΟΠΛΙΣΜΕΝΟΙ ΜΕ ΑΡΚΕΤΑ ΙΣΧΥΡΑ ΟΠΛΑ ΤΗΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ.

### POWER POD



ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΤΕ ΤΟ ΓΙΑ ΝΑ ΕΚΣΤΕΤΕ ΤΑ ΚΥΡΙΑ ΟΠΛΑ ΣΑΣ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΟΥΒΑΛΙΣΕΤΕ ΕΝΑ ΜΕΓΙΣΤΟ ΑΡΙΘΜΟ ΤΗΩΝ, ΜΕ ΤΟ ΚΑΘΕΝΑ ΘΑ ΑΥΞΑΝΕΙ ΒΑΘΜΙΑ ΤΟ ΡΥΘΜΟ ΤΩΝ ΒΟΛΩΝ ΣΑΣ. ΤΟ ΠΑΣΟΝΕΚΤΗΜΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΠΕΤΥΧΑΙΝΕΤΕ ΠΙΟ ΣΤΟΧΑ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ, ΕΝΩ ΤΟ ΜΕΙΩΝΕΚΤΗΜΑ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΡΙΣΚΕΤΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΑ ΔΕΞΙΩΝΑ ΠΥΡΟΜΑΧΙΚΑ ΣΑΣ, ΑΝΘΙ ΘΑ ΣΕΛΠΤΑΝΤΑΙ ΠΟΥ ΣΥΝΤΟΜΑ.

### SOLARIS



ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟ ΒΑΛΛΗ ΣΑΣ. ΟΤΑΝ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ, ΕΚΣΤΕΤΕΤΑΙ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΚΟΝΤΙΝΟΤΕΡΟΥ ΣΤΟΧΟΥ. Η ΚΕΦΑΛΗ ΤΟΥ ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΙΔΙΟΤΗΤΗ ΙΣΧΥΣ ΚΑΙ ΕΚΣΤΕΤΕΤΑΙ ΜΕ ΜΕ ΤΗΝ ΠΕΤΤΥΝΗΜΕΝΑ ΧΥΤΙΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΓΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΣΗ ΚΑΠΝΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΩ. ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΠΙΒΙΩΣΕΙΣ ΣΤΟΙΧΕΙ ΟΜΩΣ, ΤΕΛΕΙΣΤΕΙ ΚΟΚΑΛΑ.

### TITAN



ΟΤΑΝ Ο TITAN ΠΕΤΥΧΕΙ ΕΝΑ ΣΤΕΡΟ ΑΝΤΙΚΕΚΙΜΕΝΟ, ΣΠΙΣΤΕΤΑΙ ΣΕ ΜΙΝ ΝΤΟΥΣΙΝΑ ΣΕΛΠΤΙΣΤΑ ΒΑΛΛΗΜΑΤΑ. ΑΥΤΑ ΤΑ ΒΑΛΛΗΜΑΤΑ ΣΤΗ ΣΥΝΘΕΣΙΑ ΚΥΜΙΟΥΝ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΧΟ ΚΑΙ Η ΠΑΣΟΝΗ ΚΕΦΑΛΗ ΤΟΥΣ "ΥΦΑΝΕΙ" ΕΚΡΗΚΤΙΚΟΤΗΤΑΣ-ΚΑΜΕΙ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΟΛΟΚΑΝΟΡΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΠΟΛΥΤΗ ΚΑΤΑΤΡΟΦΗ, ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΗΜΑΛΑΚΤΙΚΗ ΑΥΤΗΝ.

### SUSS GUN



ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΟΥ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ ΟΠΛΟ. ΠΥΡΟΒΟΛΕΙ ΜΕ ΟΛΑΚΕΤΕ ΠΟΥ ΠΡΟΚΑΛΟΥΝ ΕΝΚΑΙΝΗΤΗ ΕΝΕΙΔ, ΚΑΙ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΜΕ ΤΑΧΥ ΡΥΘΜΟ. ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΠΑΤΗΝΗ ΤΗ ΣΚΑΛΑΛΗ ΓΙΑ ΝΑ ΕΚΣΤΕΤΕΤΕ ΜΑΧΙΝΗ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΑΠΟ ΚΑΛΥΨΕΙΣ, ΚΑΙ ΘΑ ΔΕΙΤΕ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ ΣΑΣ ΝΑ ΑΠΟΣΥΝΤΕΙΝΤΑΙ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ.

### PYROLITE



ΚΑΛΗ ΙΔΕΑ! ΑΣ ΚΑΝΟΥΜΕ BARBEQUE ΜΕ ΤΟ ΘΥΡΟΒΟΛΟ! Η ΠΕΤΤΥΝΗΜΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΤΟΥ PYROLITE ΚΑΛΥΨΕΙ ΣΥΡΤ ΠΕΛΟ, ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΤΟ ΛΟΓΟ ΕΧΕΙ ΜΙΚΡΟ ΒΕΛΛΗΜΕΚΕΣ. ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΛΟΠΩΝ ΝΑ ΜΕΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΤΕ ΤΟ ΣΕ ΣΠΕΡΙΟΔΙΑ ΤΟΥΝΕΛΑ.

### SCATTER



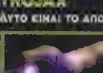
ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟ ΒΑΛΛΗ ΠΟΥ ΚΑΜΕΙ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ ΟΤΑΝ ΠΕΤΤΥΝΗΜΕΝΑ ΚΑΒΙΩΝΕΙ ΠΛΑΝΟ ΣΤΟ ΣΤΟΧΟ ΚΑΙ ΤΟΝ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΑΝΑΤΗΛΑΞΕΙ. ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΑΛΙΑΣ ΔΙΑΣΤΡΕ ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΟΧΟ. ΑΝΘΙ ΕΙΝΑΙ ΙΚΑΝΟ ΝΑ ΤΟΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΙ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΓΥΡΟ ΑΠΟ ΓΟΝΕΣ.

### PINE



ΟΙ ΝΑΡΚΕΣ PINE ΕΝΕΡΓΟΥΝ ΣΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΡΩΤΗΜΕΣ ΚΑΙ ΠΥΡΟΒΟΛΟΥ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΧΘΡΙΟ ΟΧΗΜΑ ΕΡΩΣΕΙ ΣΕ ΑΝΟΙΞΑΙΝ ΒΟΛΑΚ. ΕΠΙΣΕ, ΕΚΡΗΚΤΗΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΛΗΘ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΤΙΣ ΚΑΜΕ ΠΟΛΥΤΙΜΑ ΟΠΛΟ. ΑΝ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΑΡΕΤΕΣ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΣΕ ΜΙΑ ΑΝΟΙΚΤΗ ΠΕΡΙΟΧΗ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΚΑΛΥΨΤΕΡΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ ΚΑΙ ΧΩΡΙΣ ΚΟΠΟ ΤΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ ΣΑΣ.

### TROJAX



ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΠΛΑΤΟ ΟΠΛΟ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΥΙΕ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΕΤΕ ΚΑΤΑ ΦΙΛΑΣ ΕΙΤΕ ΝΑ ΚΡΑΤΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΣΚΑΛΑΛΗ ΓΙΑ ΝΑ ΦΟΡΤΙΣΕΤΕ ΤΟ ΤROJAX, ΚΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΘΕΣΙΑ ΝΑ ΤΗΝ ΑΦΗΣΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΦΕΡΟΦΕΙ ΜΙΑ ΣΠΟΝΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ ΠΟΛΗ. ΠΛΗΤΟΣ Η ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΠΟΥ ΚΑΤΑΝΑΛΩΝΕΙ ΤΟ ΤROJAX ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΟΓΟΡΕΥΤΙΚΗ ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΤΕ ΤΟ ΜΟΝΟ ΣΕ ΔΥΣΚΟΛΟΥΣ ΣΤΟΧΟΥΣ.

### MUR



ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΒΑΣΙΚΗ ΜΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΗΝ ΡΟΥΣΤΑ ΣΑΣ. ΕΚΣΤΕΤΕΤΑΙ ΚΑΙ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΣΥΝΕΙ. ΓΡΗΜΗ ΑΠΟ ΤΗ ΜΗΧΑΝΗ ΣΑΣ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΔΥΣΚΟΛΕΙ ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ ΣΤΟ ΝΑ ΠΕΤΥΧΕΤΕ ΤΟ ΣΤΟΧΟ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΤΕ ΤΗ ΜΟΝΟ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΕΧΘΡΩΝ ΣΕ ΚΟΝΤΙΝΕΣ ΑΠΟΤΑΞΕΙΣ Η ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΟΜΑΔΑΣ ΕΧΘΡΩΝ. ΕΤΣΙ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΠΕΡΙΣΤΕΡΕΣ ΠΡΑΝΟΤΗΤΕΣ ΝΑ ΠΕΤΥΧΕΤΕ ΤΟ ΣΤΟΧΟ.

### GRAVCON



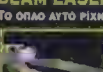
ΤΟ GRAVCON ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΠΕΡΙΦΕΡΟ ΟΠΛΟ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΔΕΝ ΠΡΟΚΑΛΕΙ ΣΗΜΙΑ ΣΤΟ ΣΤΟΧΟ. ΔΕΙΤΕΤΕ, ΕΝΕΡΓΟΥΝ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΒΑΡΥΤΙΚΟ ΠΕΛΟ, ΠΟΥ ΠΡΟΣΕΚΛΕΙ ΤΑ ΑΝΤΙΠΑΛΑ ΟΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΤΕΙΕΤΕ. ΟΤΑΝ ΑΚΙΝΗΤΟΠΟΙΕΙ Ο ΣΤΟΧΟΣ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΝΑΚΙΣΑΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΣΕΛΠΤΕΤΕ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΣ ΟΥΚΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΑΚΡΙΒΗ ΟΠΛΟ.

### QUANTUM



Η QUANTUM ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΠΟΥ ΠΙΟ ΙΣΧΥΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΗΣ ΝΑΡΚΗΣ PINE. ΕΧΕΙ ΑΥΞΗΜΕΝΗ ΑΚΤΙΝΑ ΕΚΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΗ ΙΣΧΥ. ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΤΑΙ ΚΑΙ ΑΝΑΤΗΛΑΞΕΤΑΙ ΟΤΑΝ ΠΕΡΑΞΕΙ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΚΑΠΝΟΣ ΕΧΘΡΩ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΠΕΡ ΑΠΟ ΦΙΛΕΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΚΑΛΕΣΕΤΕ ΕΥΚΟΛΟ ΚΑΙ ΑΙΩΝΙΑΙΟ ΒΑΡΑΤΟ.

### BEAM LASER



ΤΟ ΟΠΛΟ ΑΥΤΟ ΡΙΣΚΕΙ ΜΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΗ ΒΟΛΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΗ ΣΚΑΛΑΛΗ. ΛΟΓΟ ΤΗΣ ΑΜΕΣΙΟΤΗΤΑΣ ΤΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥ, Ο ΕΧΘΡΟΣ ΔΕΝ ΠΡΟΛΑΒΕΙ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΙΣΤΕΙ. ΓΙΑ ΑΥΤΟ, ΑΝ ΠΡΕΠΕΙΤΕ ΣΕ ΑΠΟΤΑΞΕΙΣ ΒΟΛΗΣ, ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΡΙΤΟΧΗ ΝΑ ΑΣΤΟΧΗΣΕΤΕ.

### MFRL



MFRL ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΚΣΤΕΤΗΤΗ ΡΟΥΣΤΑΚΑ ΠΟΚΑΛΑΙΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΙΣΜΟΥ (FIREM BUCKET LUNCHER) ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΚΕΙΩΤΕΡΑ ΟΠΛΑ. ΚΡΑΤΕΙΤΕ ΠΑΤΗΝΗΝ ΤΗ ΣΚΑΛΑΛΗ ΚΑΙ ΘΑ ΕΚΣΤΕΤΕΤΕ ΜΙΑ ΔΟΛΟΦΟΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ ΡΟΥΣΤΩΝ. ΕΙΝΑΙ ΟΜΩΣ ΜΕΤΑΚΕΥΘΗΜΕΝΕΣ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΣΥΝΓΡΑΜΜΙΣΤΕ ΜΕ ΤΟ ΣΤΟΧΟ ΠΡΟΤΟΥ ΕΚΣΤΕΤΕΤΕΤΕ.

### PURGE



Η PURGE ΕΙΝΑΙ Η ΒΑΣΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΦΡΑΥΣΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΕΠΛΗΘ. ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΕΞΕΙ ΠΛΑΝΟ ΓΙΑ ΝΑ ΤΗΝ ΑΝΑΤΗΛΑΞΕΙ. ΓΙΑ ΑΥΤΟ, ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΤΕ ΤΗ ΣΕ ΧΡΕΝΑ ΠΕΡΑΞΑΤΑ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ.

### PULSAR



ΤΟ ΤΡΟΧΙΑΚΟ PULSAR ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ, ΠΕΡΙΣΤΕΦΟΜΕΝΟ ΑΝΤΙΜΕΤΩΝ ΠΟΥ ΑΠΟΛΟΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΣΚΑΛΟ ΣΑΣ. ΘΑ ΠΕΡΙΣ



# ΤΟ ΗΘΑΙΣΤΕΙΟ

Η ΒΑΞΗ ΘΡΕΦΝΑΙ ΣΤΟ ΗΘΑΙΣΤΕΙΟ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΤΑΘΕΡΗ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΓΙΑ ΠΙΘΑΝΕΣ ΑΙΤΑΙΟΛΟΓΗΣΕΙΣ. ΕΠΙΣΗΣ, ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΔΙΑΡΡΟΗ ΛΑΒΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΤΟΙΧΩΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΟΡΟΦΕΣ, ΚΑΠΙ ΦΑΝΑΡΙΣΜΟ ΣΤΟ ΑΓΓΙΜΑ. ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΔΟΛΙΦΗ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΔΙΑΡΡΟΗΣ.

**A** - ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΟΣΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΚΑΙ ΕΞΟΚΕΛΩΣΤΕ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΤΟΥ ΤΕΛΟΥΣ ΤΟΥ ΘΑΛΑΣΣΟΥ. ΠΙΝΕΤΕ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ ΟΤΑΝ ΕΙΝΑΙ ΣΥΚΛΙΝΟΜΕΝΕΣ.

**B** - ΟΤΑΝ ΕΜΒΛΗΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΕΣΛΟΓΟΥΣ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΥΜΑ ΑΠΟ ΡΟΜΠΟΤ, ΜΠΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΑΝΑΚΛΑΨΤΕ ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ.

**C** - ΔΥΤΟΙ ΟΙ ΔΙΑΔΡΟΜΟΙ ΦΡΟΥΡΟΥΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΜΕ ΚΑΤΣΟΥΝΟΜΕΝΑ ΒΑΛΗΜΑΤΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΡΟΥΚΕΤΕΣ ΣΑΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΣ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΠΙΝΕΤΑΙ. ΟΤΑΝ ΤΙΣ ΑΠΟΤΕΛΕΩΣΕΤΕ, ΦΑΞΤΕ ΤΟΥΣ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥΣ ΠΟΥ ΦΡΟΥΡΟΥΝΤΑΙ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΚΡΥΜΜΕΝΑ POWER-UP.

**D** - ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΤΕ ΤΗΝ ΗΛΕΚΤΡΙΚΗ ΣΥΜΑΝ ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΤΟΥ ΔΙΑΔΡΟΜΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΥΣΟΦΡΟΟΥΝ ΟΙ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΒΑΝΙ ΑΡΙΣΤΕΡΑ.

**E** - ΕΑΝ ΟΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΕΚΤΟΣΕΙΜΕΝΟΙ ΣΤΑ ΠΥΡΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΠΥΡΩΒΟΛΗ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΒΑΝΙ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΚΟΛΩΝΕΣ ΓΙΑ ΚΑΛΥΨΗ.

**F** - ΠΥΡΩΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΑΝΕΛΚΥΣΤΗΡΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΝ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΚΑΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ.

**G** - ΔΙΑΛΥΣΤΕ ΤΙΣ ΗΛΕΚΤΡΙΚΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΣΤΟΝ ΤΟΙΧΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΠΟΥ ΕΜΠΟΔΙΖΟΥΝ ΤΗ ΔΙΕΛΕΥΣΗ ΣΑΣ.

**H** - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΜΕΡΙΚΟΙ ΚΙΝΗΤΟΙ ΕΚΤΟΣΕΥΤΕΣ ΒΑΛΗΜΑΤΑ ΠΕΡΙΠΟΔΩΝ ΣΤΑ ΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.

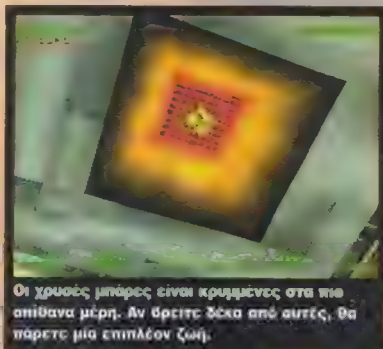
**I** - ΕΑΝ ΟΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΑΝΗΛΙΘΙΣΤΟΙ ΜΕ ΚΑΜΟΦΛΑΡΙΣΜΕΝΑ (CLOAKED) ΠΑΘΙΑ, ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝ ΦΟΝΙΚΑ ΥΠΕΡΠΛΑΣΜΙΚΑ ΠΥΡΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΟ ΓΡΑΒΙΟΝ ΓΙΑ ΝΑ ΤΑ ΑΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΤΕ ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΤΕ.

**J** - ΤΑ ΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΟΝΤΑΙ ΑΠΟ DRONES ΠΟΥ ΕΚΤΟΣΕΥΟΥΝ ΘΑΝΑΤΙΣΜΑ ΒΑΛΗΜΑΤΑ. ΑΥΤΑ ΣΥΝΟΛΕΥΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΟΛΥΜΕΡΙΚΑ ΠΑΘΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΥΒΟΛΑ ΣΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ. ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΤΕ ΟΤΙ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΕΨΕΙ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΗΝ ΠΥΛΗ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ.

**K** - ΑΦΟΥ "ΚΑΒΑΡΙΣΤΕ", ΟΛΑ ΤΑ ΜΗΧΑΝΟΣΙΑ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ ΣΗΜΑΙΟ, ΣΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΣΚΟΤΙΝΕΣ ΓΩΝΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.

**L** - ΜΟΛΙΣ ΦΙΛΙΣΤΕ ΣΤΟ ΑΝΟΛΙΚΟ ΡΕΥΜΑ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΜΕΝΕΙ ΑΓΝΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΕΞΟΔΟ. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΣΑΣ ΣΤΡΑΜΜΕΝΟ ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΥΡΩΒΟΛΗΣΤΕ ΤΙΣ ΝΑΡΚΕΣ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΔΙΑΣΚΟΡΠΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ.

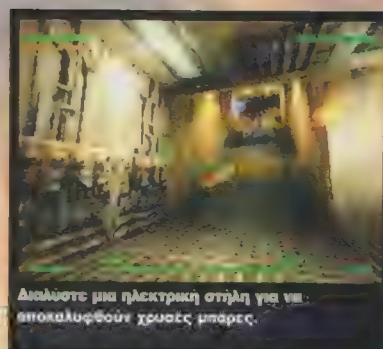
**M** - ΠΥΡΩΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΟΥΣ ΣΕ ΣΧΗΜΑ ΔΙΤΕΡΙΟΥ ΒΡΑΧΟΥΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΨΕΤΕ ΤΟΝ ΠΡΑΤΟ ΑΠΟ ΤΟΥΣ 14 ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΥΣ.



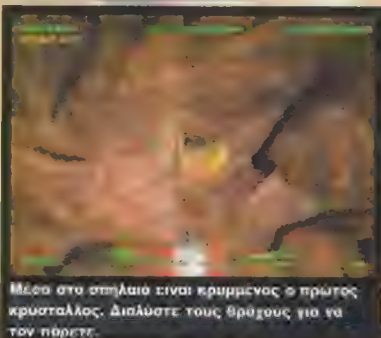
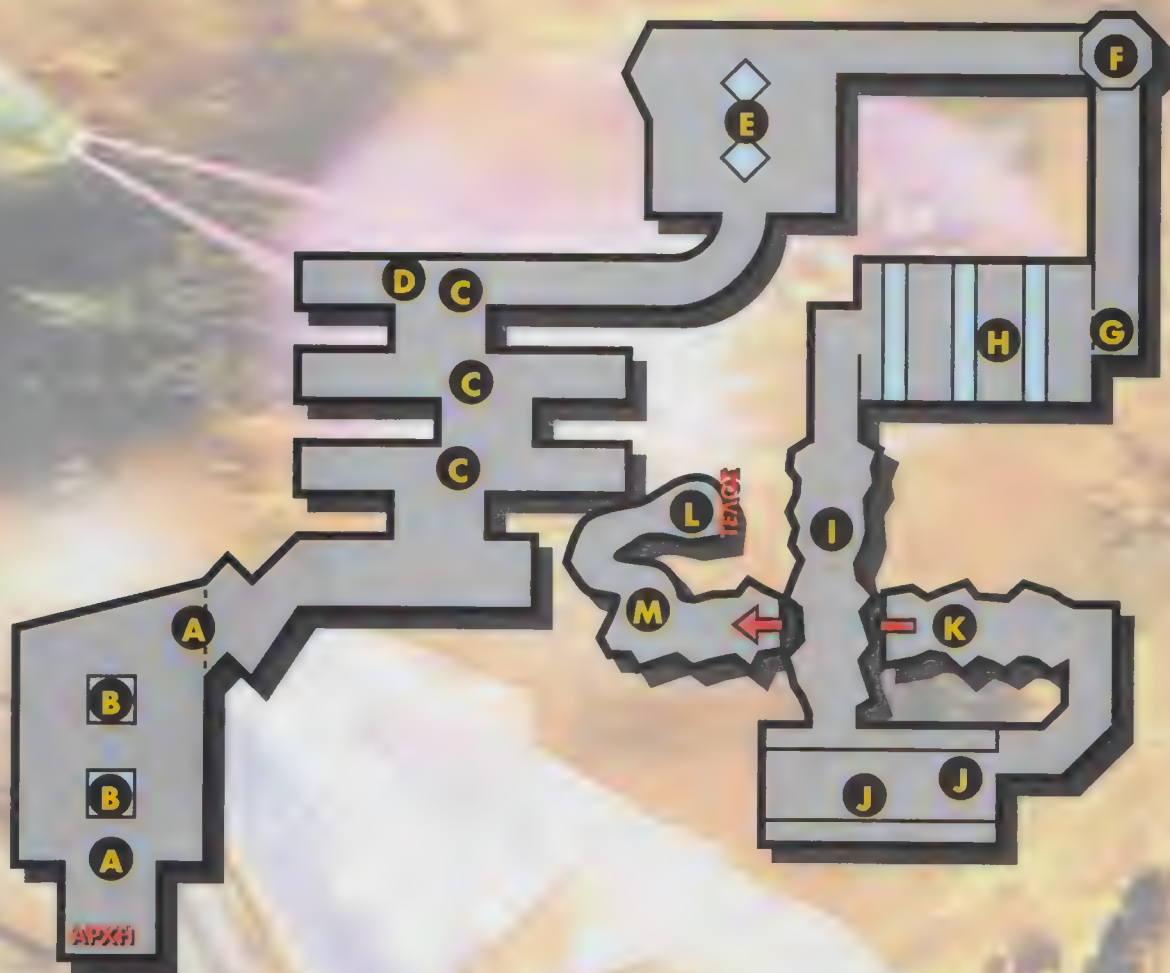
Οι χρυσές μπάρες είναι κρυμμένες στα πιο απίθανα μέρη. Αν βρείτε δέκα από αυτές, θα πάρετε μία επιπλέον ζωή.



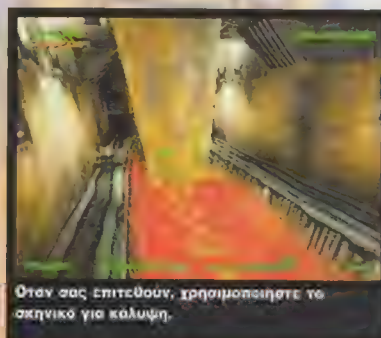
Χρησιμοποιήστε τα MUD για να εξοντώσετε εύκολα το αργά κινούμενα τεθωρακισμένα.



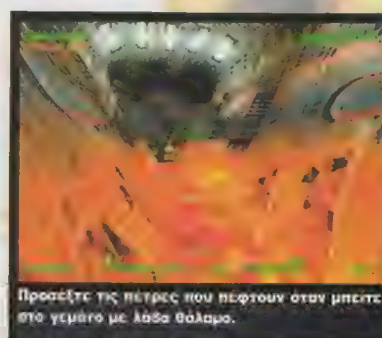
Διαλύστε μια ηλεκτρική στήλη για να αποκαλυφθούν χρυσές μπάρες.



Μέσα στα στηθαία είναι κρυμμένος ο πρώτος κρυστάλλος. Διαλύστε τους θράσκευ για να τον πάρετε.



Όταν σας επιτεθούν, χρησιμοποιήστε το σκληρικό για κάλυψη.

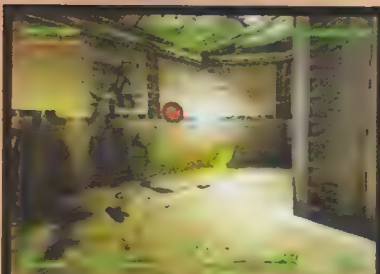


Προσέξτε τις πέτρες που πέφτουν όταν μπειτε στο γεμάτο με λάβα θάλαμο.

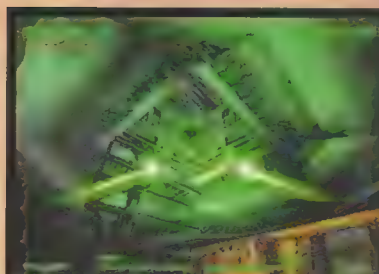




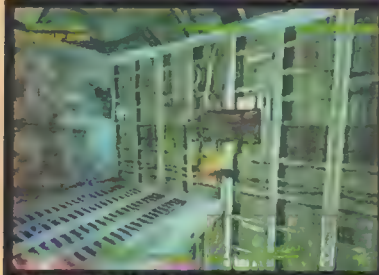
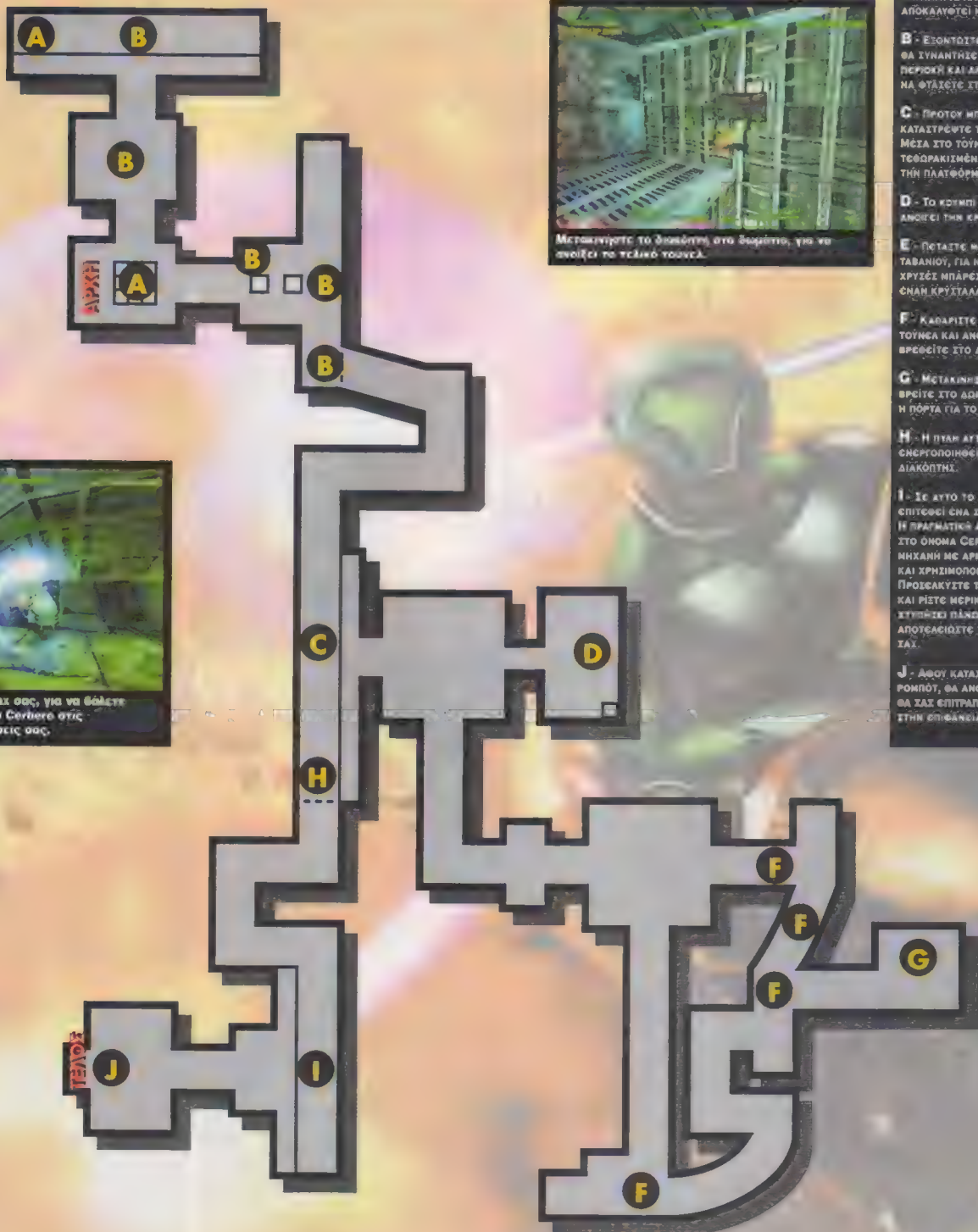
Πατήστε το κόκκινο κουμπί στο τούνελ, για να ανοίξει η κρυφή περιοχή.



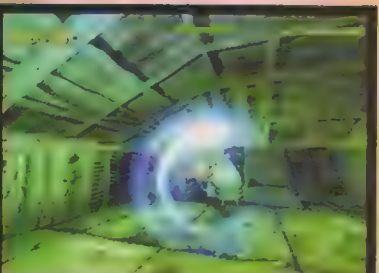
Τα κόκκινα κουμπιά του υπάρχουν ενεργούν μοναδικές περιοχές.



Το κατακορυφό περσόνια οδηγεί στην πολύ σημαντική κρύπτα.



Μετακινήστε το διακόπτη στο δωμάτιο, για να ανοίξει το τελικό τούνελ.



Χρησιμοποιήστε το Troja σας, για να βγάλετε τέλος στην ανάμειξη του Cerbero στις κερδοσκοπικές αναζητήσεις σας.

# Ο ΥΠΟΦΕΙΟΣ ΣΙΑΗΡΟΔΡΟΜΟΣ

ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΑΚΟΜΗ ΜΕΡΙΚΑ ΤΟΥΝΕΛ ΜΕ ΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΚΑΘΩΣ ΚΙ ΕΙΝΑΝ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗ "ΡΑΚΟΝΥΛΕΚΤΗ". Ο ΟΠΟΙΟΣ ΒΡΕΘΗΚΕ ΣΤΗΝ ΙΑΙΑ, ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΠΑΡΙΑΣΥΝΕΝΟΙ, ΟΠΩΣ ΣΕΙΣ. ΤΑ ΤΟΥΝΕΛ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΑ ΜΕ ΑΜΥΗΤΙΚΑ ΡΟΜΠΟΤ ΚΑΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΣΑΣ ΔΕΚΑΤΕΣΣΕΡΑ ΓΙΑ ΠΙΘΑΝΑ ΔΡΑΚΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΣΑΣ.

**A** - ΠΕΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΤΟΥΝΕΛ ΚΑΙ ΣΤΗ ΤΥΜΧΕΙΑ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΤΕ ΣΤΟ ΑΡΙΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ. ΘΑ ΕΧΕΙ ΠΕΣΕΙ Η ΣΚΑΡΑ ΤΟΥ ΠΑΤΩΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΘΑ ΕΧΕΙ ΑΠΟΚΛΑΥΦΕΙ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ ΠΕΡΙΟΧΗ.

**B** - ΕΙΣΟΔΟΤΕ ΤΑ ΜΗΧΑΝΟΕΔΗ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΗΝ ΠΥΛΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΜΗΜΑ.

**C** - ΠΡΩΤΟΥ ΜΕΙΝΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ. ΚΑΤΑΣΤΡΩΤΕ ΤΑ ΠΤΑΝΕΝΑ ΔΡΟΝΕΣ, ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ ΤΕΘΩΡΑΚΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΒΛΗΜΑΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ.

**D** - ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΔΩ ΑΝΟΙΞΕΙ ΤΗΝ ΚΡΥΦΗ ΠΕΡΙΟΧΗ E.

**E** - ΠΕΤΑΣΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΗΝ ΤΡΥΠΑ ΤΟΥ ΤΑΒΑΝΙΟΥ, ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΑΥΤΟ ΧΡΥΣΟΙ ΜΠΑΡΕΣ ΚΑΙ -ΧΥΡΙΟΣ- ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ.

**F** - ΚΑΘΑΡΙΣΤΕ ΤΑ ΔΡΟΝΕΣ ΣΤΑ ΤΟΥΝΕΛ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ. ΘΑ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ.

**G** - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΜΟΚΛΟ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΚΑΙ ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ Η ΠΟΡΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ H.

**H** - Η ΠΥΛΗ ΑΥΤΗ ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ ΑΝ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΙ Ο ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΟΙ ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ.

**I** - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΑΠΟ ΔΡΟΝΕΣ. Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΑΠΕΙΛΗ, ΟΜΩΣ, ΑΚΟΜΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ CERBERO. ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΜΗΧΑΝΗ ΜΕ ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΗ ΑΣΠΛΙΑ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΕΝΑ ΤΡΟΙΑΣ. ΠΡΟΣΕΚΥΣΤΕ ΤΟΝ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ ΚΑΙ ΡΙΞΤΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΜΑΡΚΕΣ. ΑΦΟΥ ΣΤΥΦΕΙΣΕΙ ΠΛΗΡΕΣ ΣΤΙΣ ΜΑΡΚΕΣ, ΑΠΟΤΕΛΕΣΤΕ ΤΟΝ ΜΕ ΤΟ ΤΡΟΙΑΣ ΣΑΣ.

**J** - ΑΦΟΥ ΚΑΤΑΣΤΡΩΦΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΡΟΜΠΟΤ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΟΥΝ ΟΙ ΠΥΛΕΣ ΚΑΙ ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΤΡΑΠΕΙ ΝΑ ΔΡΑΣΤΕΥΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΕΠΙΘΕΣΙΑ ΜΕ ΤΟ ΒΡΑΒΕΙΟ ΣΑΣ.



# ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ

**ΠΥΡΗΝΙΚΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ**  
Το "κλειδί" για να τα βγάλετε πέρα στον αντιπαραστήρα είναι ο χρόνος. Έχετε μόλις 20 λεπτά για να κλείσετε όλοισ (5) τους ενεργειακούς διακόπτες και να αρπάζετε τις δυνάμεις. Αν αποτύχετε, δεν θα χρειαστείτε και τη μηχανή σας, αφού θα μπορείτε ελαφρώς να πετάτε (δλ φαντάσμα...!). Ολοκληρώστε την αποστολή σας και προέξτε να μην καθυστερήσετε στις αεροναυτικές.

**A** - Ξεκινάτε την αποστολή με χρυσά power pods. Χρησιμοποιήστε τα για να ανοίξετε δρόμο προς την πόρτα ασπίδας σας.

**B** - Όταν φτάσετε στο δαμάτιο με το τούνελ, θα σας ρυθμίσουν οι

ισότιμες ασπίδες. Χρησιμοποιήστε την αντίστροφη όψη για να επιβραδύνετε την πόρτα σας και κλείστε πυροβολώντας.

**C** - Καταστρέψτε τις λεπίδες των ανεμιστήρων που βρίσκονται σε όλοισ του ισότιμου για να επιστρέψτε πίσω, πάνω στο κύριο φρεάτιο του αεραγωγού.

**D** - Χρησιμοποιήστε την όψη turbo για να κλείσετε στο κύριο φρεάτιο του αεραγωγού. Όταν κλείσετε, στρέψτε γρήγορα προς τα πάνω για να μην σας αποζηεί και ήλαι. Αφού κλείσετε αεραγωγό, τρέψτε προς το διακόπτη και μετακινήστε τον.

**E** - Παράψτε το επάνω τμήμα του θαλάμου του αεραγωγού για να αποκινήσετε πρόσβαση στην κρύνη

περιοχή. Θα πάρετε μερικές χρυσές ηλάρες.

**F** - Αφού φτάσετε σε αυτό το σημείο, πυροβολήστε τους αντιπαραστήρες που συμβολίζονται με το G.

**G** - Όταν καταστραφούν όλοι οι αντιπαραστήρες, θα ανοίξουν οι πόρτες αριστερά και δεξιά.

**H** - Αφού τακτοποιήσετε τα τετραγωνικά και τα ορθογώνια, μετακινήστε το διακόπτη στην απέναντι τοίχο.

**I** - Κλείστε άμεσα στο νερό, για να αποφύγετε βλάβες από τη ραδιενέργεια.

**J** - Καθαρίστε τους εχθρούς στο δαμάτιο και μετακινήστε το

διακόπτη, για να αποκαλυφθεί το κλειδί ασφαλείας.

**K** - Κλείστε στον θαλασσοδρόμο και επιστρέψτε στο αρχικό τμήμα.

**L** - Ανοίξτε τις πύλες ασφαλείας και κατευθυνθείτε προς το φρεάτιο. Θα υπάρχει μια καταστροφή - καταστρέψτε τις πέτρες που θα πέσουν με βαλήματα. Στο αντίστοιχο τμήμα του φρεατίου βρίσκεται η συσκευή που σας κάνει άτρωτο, οπότε μην παραλείψετε να την πάρετε.

**M** - Προέξτε τις αμυντικές δυνάμεις που παραμονεύουν στους τοίχους.

**O** - Χρησιμοποιήστε νιτρό για επίσπεση επιτάχυνση προς το διακόπτη.

**P** - Όταν κλείσετε στον μίλο διαδρομό, προέξτε να μην παρεκκλίνετε από την πορεία σας, αλλιώς δεν πρόκειται να απενεργοποιήσετε το τούνελ. Χρησιμοποιήστε την όψη νιτρό, για να αποφύγετε τις συστολές πυροβολικού στους τοίχους χωρίς να πάρετε σημαντική ζημία.

**Q** - Αφού μετακινήσετε τον πέμπτο και τελευταίο διακόπτη, βυθίστε στην τρύπα του διαδρομού και περάστε μέσα από την πόρτα με τις ηλάρες.

**R** - Διακρίψτε την τρύπα του ταβανιού που βρίσκεται δεξιά και κατεβείτε το τούνελ.

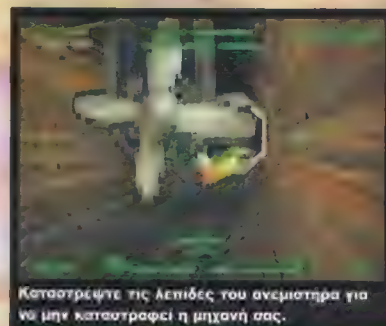
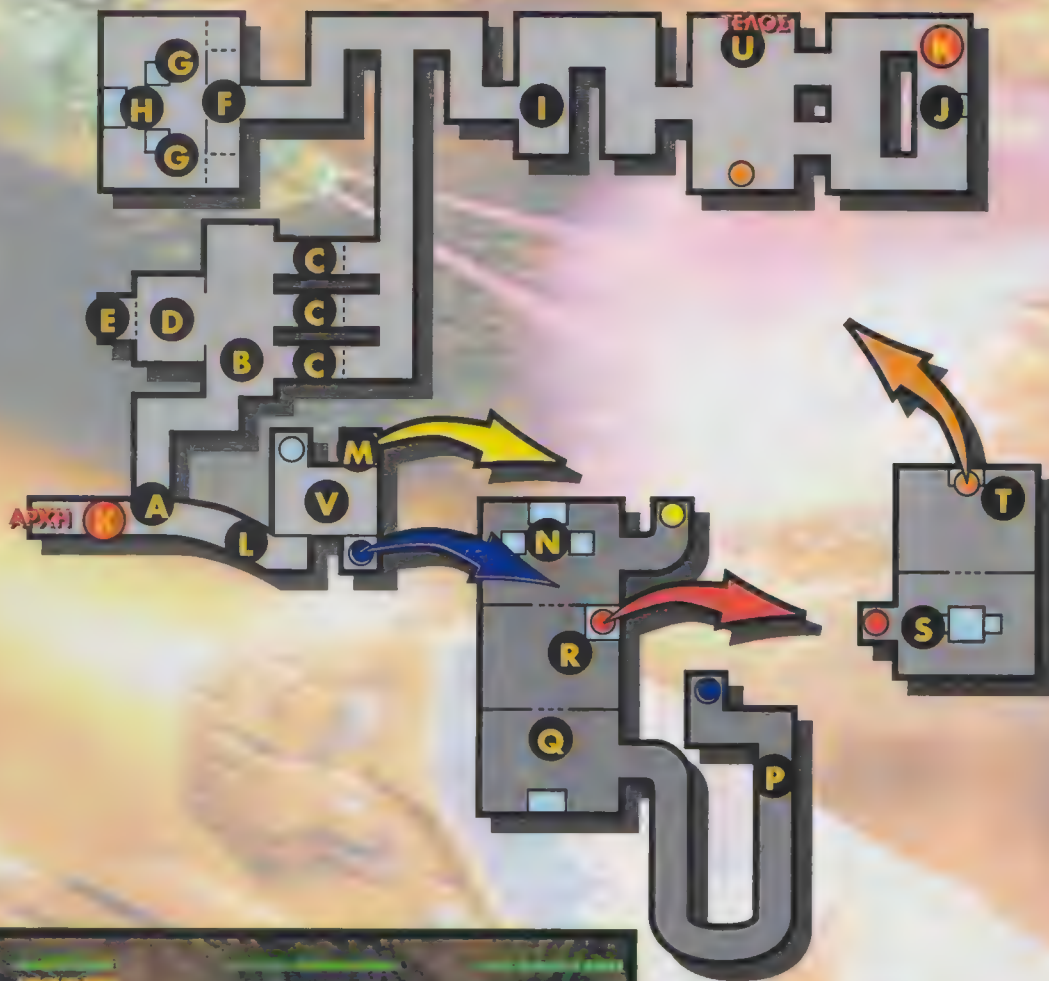
**S** - Όταν φτάσετε στον κύριο πυρήνα, φάψτε το χώρο με πυροβολισμούς. Ξεκινήστε με τις

λαβίδες και στη συνέχεια ατμοσφαιρίστε με το κέντρο του. Συμμετέχετε να πυροβολήσετε, μέχρι να αποκαλυφθεί ένα κλειδί ασφαλείας.

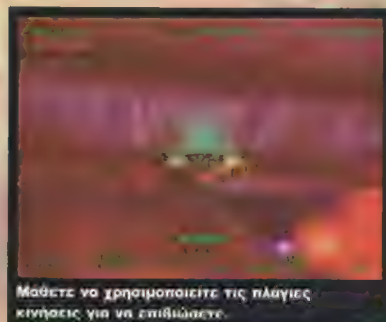
**T** - Αφού πάρετε το κλειδί, κλείστε στο ανοίγμα και κατεβείτε στη συσκευή που εμφανίστηκε στο πάτωμα.

**U** - Διακρίψτε το διαδρομό και κλείστε στο τελευταίο τούνελ, για να βρείτε την εξόδο.

**V** - Πυροβολήστε όλα τα ραδιενεργά βαρέλια που θα βρείτε και θα θαλασσοφρεσεί στην περιοχή μία κυνήγις επικηρυγμένη. Θα πρέπει να τη σκοτώσετε για να πάρετε έναν κρύσταλλο.



Καταστρέψτε τις λεπίδες του ανεμιστήρα για να μην καταστραφεί η μηχανή σας.



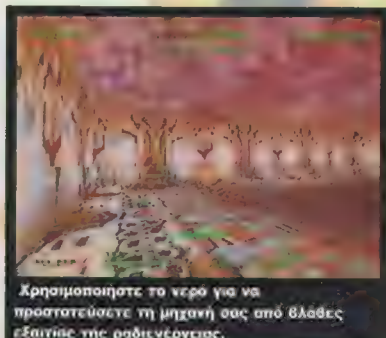
Μάστε να χρησιμοποιήσετε τις πάγιες κινήσεις για να επιβιώσετε.



Burn, baby, burn! Διαλύστε την ενοχλητική δεσποινίδα για να πάρετε τον κρύσταλλο.

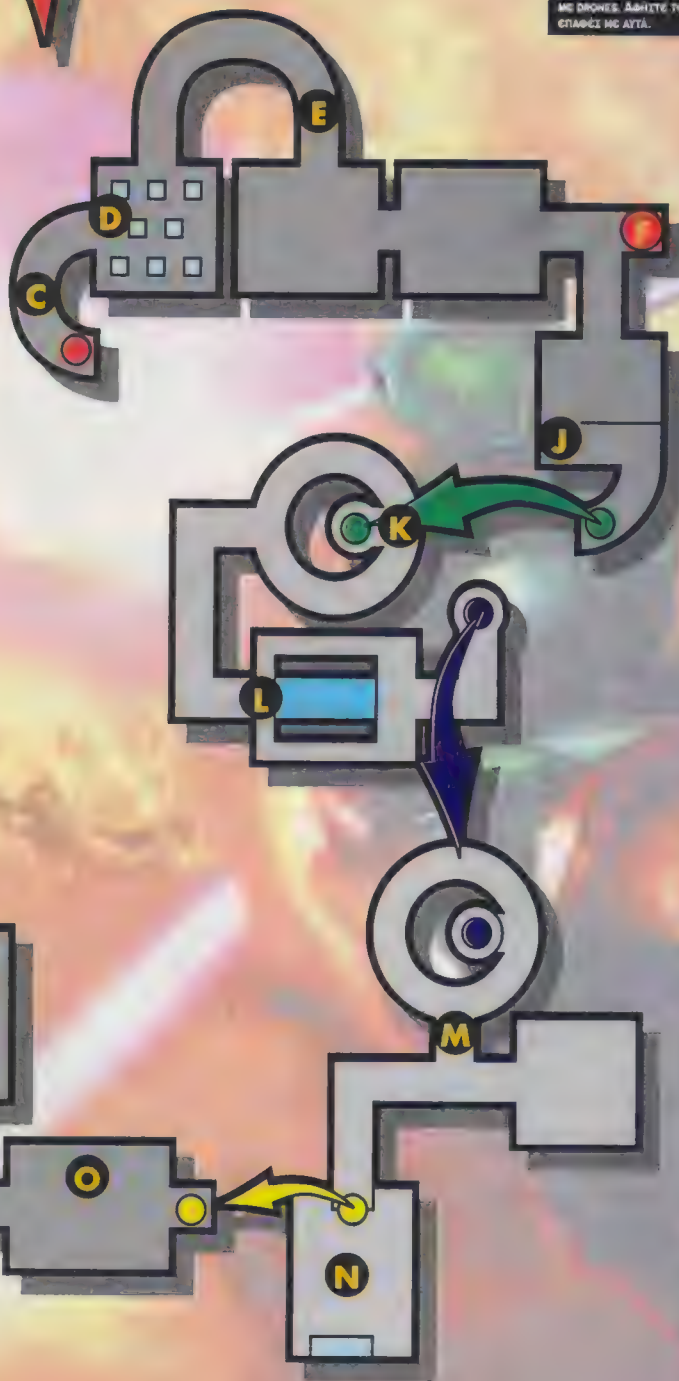
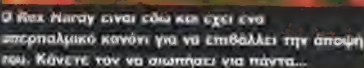
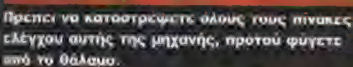
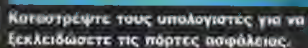
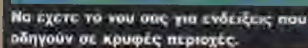


Μείνετε στο δρόμο με το πλάσμα για να μην παγιδευτείτε από τις πύλες ασφαλείας.



Χρησιμοποιήστε το νερό για να προστατεύσετε τη μηχανή σας από βλάβες εξάντλησης της ραδιενέργειας.





ΤΟ ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ ΤΟ ΚΑΝ ΕΝΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟ ΒΗΜΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΣΚΟΛΕΥΤΑΜΟ ΚΑΙ, ΟΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΒΕΒΑΙΟ, ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΜΑΚΡΟ ΑΡΙΘΜΟ ΔΡΩΝΕΣ. ΟΙ ΑΠΟΚΛΙΣΜΕΝΟΙ ΧΑΡΟΙ ΤΟΥ ΚΑΙ Η ΠΑΡΟΥΣΙΑ ΤΩΝ ΔΡΩΝΕΣ ΤΩ ΕΛΛΗΝΙΣΤΩ ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ, ΣΤΗΝ ΟΡΘΙΑ Ω ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΗΑ ΚΑΝΕΤΕ ΠΟΛΥΜΕΛΕΣ. ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΔΙΑΛΕΞΕΙ ΕΝΑ ΕΚΑΝΘΕ ΜΕ ΑΣΦΑΛΗΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΧΕΣ, ΩΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΠΡΟΤΙΝΕΤΕ ΤΙΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣΤΕ ΑΝΘΙΣΤΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΜΠΛΑΚΕΤΕ ΜΕ ΤΟ ΣΧΟΛΟ.

**Α - ΔΙΟΡ ΔΙΟΙΚΗΤΗ ΚΑΙ ΠΡΩΤΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ, ΠΙΣΤΕ ΜΙΑ ΜΑΛΙΑ ΣΤΟΥΣ ΣΧΑΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΤΗΜΑΤΟΣ. ΠΥΡΡΟΒΑΝΙΣΤΕ ΑΥΤΟΝ ΔΙΟ ΤΟΝ ΟΠΟΙΟ ΒΡΑΝΙΣ ΑΠΛΟΣ ΚΑΙ ΒΑ ΑΠΟΚΑΛΥΦΕΙ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ ΠΕΡΙΟΧΗ.**

**5 - ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΚΑΠΑΔΙ ΑΠΟ ΤΗ ΕΠΙΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΤΩΝ ΤΕΦΟΡΑΚΙΣΜΟΝΩΝ ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΤΟΥΝΕΛ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΑΠΟ ΚΑΤΩ.**

**C - ΠΡΟΣΟΧΗΤΕ ΜΕΤΩΝΤΑΙ ΚΟΜΤΑ ΣΤΑ ΤΟΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΤΟΥΝΚΑ. ΑΝ ΑΝΤΙ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΕ ΤΟ TURBO, ΠΑ ΝΑ ΔΕΧΗΤΕ ΑΠΟ ΤΑ ΒΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΕΚΤΟΞΙΣΜΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΤΡΥΠΑ.**

**D** - Σε αυτή την περιοχή υπάρχουν τεράστιοι κρημνοί με βαμμένα και χτυπημένα λαφύρια, βλάνονται από τις κρυψώρες τους. Χρησιμοποιούν τις κρυψώρες οι ελαφρι λαφύρια, ταυτό χρησιμοποιούν το πλοίο της Suse και τα βαμμένα Solares για να τα καταστρέψουν σιγά και γρήγορα. Άνοιξε τα καταστρώματα, θα ανοίξει η πόρτα στο τούνελ E.

**E - ΟΤΑΝ ΚΙΝΗΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΡΚΙΑ, ΕΑ ΤΩΝΕΜΕΤΑΦΕΡΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΤΕΤΙΚΑ ΣΥΛΛΑΜΗ ΜΕ ΔΡΟΝΕΣ. ΑΔΗΤΕ ΤΟ ΠΥΡΟΣΒΑΟ SUSS ΝΑ ΟΡΟΝΤΕΙΣ ΝΑ ΤΙ ΣΤΕΝΕΙ ΣΤΑΘΕΙ ΜΕ ΑΥΤΑ.**

**F** - ΤΟ ΜΠΑΣ ΟΚΤΑΓΩΝΟ ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΤΟΥ  
ΤΟΥΡΝΕΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΠΛΕΙΣΤΑΦΟΡΑΣ.  
ΜΗΝΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΚΑΙ ΘΑ ΘΙΣΤΕ ΣΤΟ  
ΔΟΜΑΤΙΟ ΜΕ ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΙΠΤΕΣ.

**Ο** - ΟΤΙΝΑ ΚΑΤΑΣΤΡΑΦΗ Ο ΠΡΩΤΟΣ  
ΤΡΟΦΟΓΙΤΗΣ, ΕΛ ΤΗΜΕΤΑΜΕΤΕΡΕΣ ΕΤΟ  
ΔΟΜΑΤΟ ΑΚΟΜΗ ΜΙΑ ΑΝΥΠΕΚΤΗ ΔΥΝΑΜΗ.  
ΕΡΧΕΣΙΟΝΟΝΤΕΣ ΤΟΥΣ ΤΡΟΦΟΓΙΤΕΣ ΟΙ  
ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΠΟΤΟΙΣΤΕ ΑΡΗΤΑ ΠΥΡ,  
ΑΦΟΙ ΤΑ ΔΡΩΝΕΣ ΕΑ ΠΥΡΟΣΟΦΟΝ ΔΙΣΤΑΚΤΑ  
ΠΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΟΥΝ.

**Η - ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΕΣΤΙΜΩΜΕΝΩΝ  
ΚΑΙ ΘΑ ΑΝΟΙΧΟΥΝ ΟΙ ΠΟΡΤΕΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ |**

**1 - ΜΕΙΝΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΚΑΙ  
ΑΚΟΥΟΜΕΝΤΕ ΤΟΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ ΛΟΓΟΝ. ΓΙΑ  
ΝΑ ΘΑΪΣΤΕ ΣΑΜΑ ΣΤΟ ΔΟΜΑΤΙΟ ΜΕ ΤΗΝ  
ΤΗΛΕΜΕΤΑΦΟΡΑ.**

**J** - ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΝΑ ΦΤΑΙΝΕΤΕ  
ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΑΓΩΓΗ ΤΩΝ ΤΡΙΩΝ ΒΑΡΙΑ  
ΟΠΑΙΔΕΜΕΝΩΝ ΔΑΚΤΥΛΙΟΥΣ.

**Κ** - Ή ΔΥΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΕΙΝΑΙ  
ΣΦΚΑΤΑΣΤΗΜΕΝΑ ΠΟΛΙΤΙΚΑ ΠΛΑΙΑ ΚΑΙ  
ΔΙΝΟΥΝΤΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΑΒΛΑΝ.  
ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΚΚΛΗΣΙΑ ΙΧΑΝΩΝ ΣΤΟ  
ΔΑΚΤΥΛΟ ΚΑΙ ΒΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΛΗ ΧΡΕΙΝ ΜΠΛΑ  
ΠΕ ΕΠΙΒΛΕΠΕΤΕΝ. ΕΛΘΕΤΕ ΤΟ ΔΙΑΔΡΟΜΟ  
ΚΑΥΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΑΚΤΥΛΟ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ-  
ΔΩΝΕΙ ΜΟΝΕΙΣ ΕΡΥΤΑΙ ΜΠΛΑΡΕ, ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΙ  
ΠΕΡΙΝΟΜΩΤΗ.

**Λ** - ΤΙΤΛΕΙΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΝΤΑ ΚΑΙ ΠΥΡΟΒΟΛΩΝΤΕ ΤΟΝ ΠΛΥΣΤΙΚΟ ΠΙΝΑΚΑ. ΑΥΤΟΙΣ ΟΛΗΘΕΙ ΟΙ ΜΕΙ ΜΥΣΤΙΚΟΙ ΠΕΡΙΟΔΟΙ, ΟΤΙ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΉΝΑΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΕΙ ΧΡΥΣΕΙΣ ΜΠΛΕΣ.

**M** - ΚΑΤΑΣΤΡΩΣΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΔΡΩΝΕΣ ΚΑΙ ΒΑ ΑΠΟΚΤΗΝΕΤΕ ΠΡΟΧΕΙΔΩΝ ΣΤΟ ΚΑΤΩΤΕΡΟ σπινδαο.

**Η** - ΑΓΑΠΙΤΕ ΤΗ ΠΛΑΤΥΦΡΟΝΙΑ ΜΕ ΤΑ  
ΒΑΡΗΤΑ ΚΑΙ ΒΑΡΤΕ ΤΟ ΚΑΘΙΣΤ ΑΙΩΜΑΧΙΑΣ.  
ΜΕ ΑΥΤΟ ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΟ ΤΟΥΝΕΑ.

**D - ΠΑ ΤΗΣΙΣΤΕ ΝΑ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΤΕ**  
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΣ ΣΜΕΡΙΝΟΣ ΠΡΟΒΟΛΟΝΤΟΣ, ΠΟΥ  
ΔΕ ΔΕΚΝΟΝΤΑΙ ΠΛΑΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΙΣΑΝΕΙΑ, ΤΑ  
ΔΙΩΝΕΣ ΔΕ ΕΠΙΤΟΧΕΣ ΣΕΙΑ ΚΑΙΣ ΦΟΝ,  
ΟΠΟΤΕ ΑΣΗ ΔΕ ΑΥΔΟΜΟΝΤΕΣ ΤΗΝ ΑΤΑ  
ΤΕΛΕΤΟΝΤΕΣ. ΟΣΙΑΣ ΔΕΜΕΛΕΝΤΕΣ  
ΠΡΟΒΟΛΟΝΤΕΣ ΤΟΥ ΠΙΝΑΚΙΣ ΤΗΝ ΓΕΝΙΤΡΙΔΑ  
ΚΑΙ ΔΕ ΑΝΟΙΞΗ Ν ΠΟΡΤΑ ΠΑ ΤΟ ΕΠΙΣΤΟΝΟ  
ΤΟΥΝΕΑ. ΟΣΙΑΣ ΚΑΤΑΣΤΡΑΦΗ ΤΟ ΠΡΩΤΟ  
ΤΟΥΝΑ ΤΗ ΓΕΝΙΤΡΙΔΑ, ΔΕ ΕΜΒΛΗΜΑΤΑ ΜΙΑ  
ΑΝΘΙΝΗ ΑΣΤΡΑΛΙΑ. ΥΠΟΚΟΡΠΗ ΣΤΟ  
ΕΙΔΩΝΑ ΚΑΙ ΚΑΤΕΛΕΓΕΤΕ ΤΗΝ ΑΤΑ ΕΚΟΙ.  
ΕΤΗ ΣΥΝΕΙΔΙΑ ΔΙΑΛΥΣΤΕ ΤΗΝ ΥΠΟΛΟΝΤΗ  
ΓΕΝΙΤΡΙΔΑ.

**P** - ΔΙΑΒΑΣΑΙΤΕ ΑΓΙΟΥΣ ΠΟΥ ΤΟΙΟΤΗΤΟΥΝ  
ΝΑΡΜΕΙ ΠΡΟΤΟΥ ΚΑΝΕΤΕ ΣΤΑΘΕΣΤΕ ΑΛΛΟ.  
ΕΙΤΙ ΝΑ ΜΗΧΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΕΛΕΜΟΙ  
ΧΟΡΙΣ ΝΑ ΚΙΝΑΥΝΕΥΕΤΕ. ΠΑΡΤΕ ΤΑ ΔΥΟ  
ΚΑΝΕΛΑ ΑΠΟ ΤΑ ΜΗΤΗΜΕΝΑ ΤΟΙΟΤΗΤΟΥΝ  
ΚΑΙ ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΗΝ ΟΡΟΛΟ.

**Q -** ΠΡΟΤΕΙΝΕΤΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΑΡΔΙ, ΩΣ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΤΟ REX HANCO ΚΑΙ ΩΣ ΣΥΝΕΡΓΗΤΗ ΤΑ ΠΑΡΕΙ ΤΑ ΑΝΤΑΡΤΑ ΤΑΣ. ΕΙΝΑΙ ΠΙΣΤΩΣΕΙΣ ΜΕ ΕΝΑ ΤΡΟΛΕΥ ΚΑΙ ΕΝΑ FORCE ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΤΕ ΟΠΛΑ ΜΕΤΑΛΛΕΙΑ, ΤΑΚΤΙΚΑΤΑ, ΟΠΩΣ ΤΟ ΠΡΩΤΟΦΟΡΟ ΣΟΥΣ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΚΤΙΣΕΥΤΑ ΜΕΡΛΙ, ΠΑΡΑ ΝΑ ΚΑΙΝΟΥΜΕΤΕ ΤΟ ΑΥΤΟ ΟΧΗΜΑ ΤΟΥ. ΟΤΑΝ ΤΟΝ ΤΑΚΤΟΝΟΜΗΣΕΤΕ, ΒΛΕΠΤΕ ΜΕΣΟ ΤΩΝ ΕΘΑΝΑ ΣΤΗΝ ΟΡΑΝΗ, ΠΑΡΑ ΝΑ ΠΕΡΝΑΤΕΙΤΕ ΤΟ ΣΤΕΙΛΑΟ.





Ο συνδυασμός των χρηματοκιβωτίων αναγνωρίζεται σε μουσικές κινούμενες εικόνες.

# ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ

ΠΙΣΤΟ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΤΟΙΧΟΥΣ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΥΠΑΡΧΕΙ ΧΡΥΣΟ. ΜΗΝ ΠΕΡΙΜΕΝΕΤΕ ΟΜΩΣ ΝΑ ΤΟΝ ΠΑΡΕΤΕ ΕΥΚΟΛΑ. ΤΑ ΑΝΥΠΝΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΜΕΝΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΜΠΟΔΙΣΟΥΝ ΤΟΤΕ ΑΝΤΕΙΣ Η ΤΟΥΣ ΑΔΙΣΤΑΚΤΟΥΣ ΚΥΝΗΓΟΥΣ ΕΠΙΚΗΡΥΓΜΕΝΩΝ. ΝΑ ΦΑΞΕΤΕ ΓΙΑ ΣΗΜΕΙΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ ΜΕΤΑ ΣΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΣΤΕ ΕΤΣΙ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΧΡΥΣΟ!

**A** - ΟΤΑΝ ΜΠΕΤΕ ΣΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΘΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΟΥΝ ΑΡΚΕΤΑ ΔΡΟΝΕΣ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΝΑ ΚΙΣΤΕ ΠΡΟΚΛΗΜΑΤΙΣΜΕΝΟΙ ΜΕ ΜΕΡΙΚΑ ΜUG.

**B** - ΠΙΣΤΕΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΤΗΝ ΑΓΓΗ ΤΗΝ ΤΡΥΠΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΔΟΧΗ LASER ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ C.

**C** - ΟΤΑΝ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ Η ΔΟΧΗ LASER, ΤΟΤΕ ΘΑ ΜΠΟΡΕΤΕ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ ΚΑΙ POWER-UP.

**D** - ΕΞΟΝΤΩΣΤΕ ΤΑ ΔΡΟΝΕΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ. ΕΠΙΣΗΣ ΦΑΞΕΤΕ ΤΗΝ ΔΟΧΗ ΚΑΘΩΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ, ΓΙΑ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΤΕ ΤΙΣ ΦΑΘΕΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ E.

**E** - ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΕΤΕ ΣΤΟ ΤΟΥΝΑ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΠΡΩΤΑ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΤΕ ΤΙΣ ΦΑΘΕΣ.

**F** - ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΚΥΡΗ ΠΕΡΙΟΧΗ ΑΝΑΞΟΔΟΓΗΝΗΣ, ΟΠΟΥ ΘΑ ΓΕΝΗΣΕΤΕ ΤΙΣ ΑΣΦΑΛΕΙΕΣ ΣΑΧ ΣΤΗ ΜΕΓΙΣΤΗ ΙΣΧΥ ΤΟΥΣ.

**G** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΞΙΣΕΤΕ ΤΗ ΓΕΝΗΤΗΡΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ I.

**H** - ΒΟΥΤΗΣΤΕ ΤΟ ΝΕΡΟ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΟ ΚΑΞΙΟ ΤΟΥ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟΥ.

**I** - ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ ΑΣΦΑΛΗ ΔΙΟΔΟ ΣΤΟΝ ΑΓΕΝΑΝΤΙ ΔΙΑΔΟΜΟ, ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΠΡΩΤΑ ΝΑ ΚΑΞΙΣΕΤΕ ΤΗ ΓΕΝΗΤΗΡΙΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑ.

**J** - ΑΦΟΥ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΚΑΞΙΟ, ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ. ΜΠΕΤΕ ΚΑΙ ΜΕΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΣΤΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΠΡΟΛΑΒΟΥΝ ΝΑ ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΟΥΝ ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΑΣΦΑΛΕΙΑΣ.

**K** - ΣΤΟΝ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΤΟΙΧΟ ΤΟΥ ΔΕΥΤΕΡΟΥ ΚΑΤΗΦΟΡΙΚΟΥ ΤΟΥΝΑ ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΙΑ ΜΥΣΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕ ΤΟΝ ΧΡΥΣΑΛΛΟ ΠΟΥ ΦΑΝΕΤΕ.

**L** - Ο ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ ΠΟΥ ΑΝΟΙΞΕΙ ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΞΗΣ: ΠΑΝΩ ΑΞΙΑ, ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ ΑΞΙΑ.

**M** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΜΕΡΙΚΑ ΝΑ ΥΠΟΧΩΡΗΣΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΙ ΠΙΣΤΟ ΤΟΥ ΜΙΑ ΚΥΡΗ ΠΕΡΙΟΧΗ, ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΔΥΟ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.

**N** - ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΟ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΤΟΥ ΠΡΑΣΙΝΟΥ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟΥ.

**O** - ΣΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΧΡΥΣΕΣ ΜΠΑΡΕΣ.

**P** - ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΕΚΤΟΣΕΤΣΗΣ ΦΑΘΑΣ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ ΔΙΑΤΗΜΑΤΑ. ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΔΟΧΗ ΝΙΤΡΟ ΓΙΑ ΝΑ ΠΕΡΑΤΕΤΕ.

**Q** - Ο ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΑΣΙΝΟ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ ΕΙΝΑΙ Ο ΕΞΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ, ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ ΑΞΙΑ.

**R** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΟΧΕΣ LASER ΓΙΑ ΝΑ ΤΙΣ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.

**S** - Ο ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΠΛΕ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ ΕΙΝΑΙ: ΚΕΝΤΡΟ, ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ, ΚΑΤΩ ΑΞΙΑ.

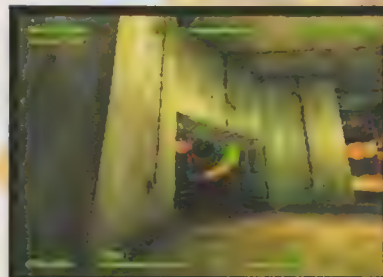
**T** - ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΤΟ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΓΙΑ ΤΟ ΜΠΛΕ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΟ.

**U** - ΔΕΝ ΚΑΒΑΡΙΣΕΤΕ ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ, ΘΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ Ο ΠΥΡΙΝΟΣ ΤΟΙΧΟΣ.

**V** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΤΟΙΧΟ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΕΝΑ ΠΕΡΑΣΜΑ ΜΕΤΑ ΣΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ.

**W** - ΟΤΑΝ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΘΕΙ Ο ΠΥΡΙΝΟΣ ΤΟΙΧΟΣ, ΤΟΤΕ ΘΑ ΕΠΙΤΕΘΕΙ Ο ΜΥΤΤΑ. ΕΙΝΑΙ ΟΔΑΙΣΜΕΝΟΣ ΜΕ ΕΝΑ ΡΥΘΜΙΣΤΗ, ΓΙΑ ΑΥΤΟ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΑΚΡΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΚΤΙΝΑ ΒΟΛΗΣ ΤΟΥ.

**X** - ΑΡΠΑΞΤΕ ΓΡΗΓΟΡΑ ΟΛΟ ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΚΑΙ ΠΡΟΞΕΤΕ ΤΑ ΑΝΥΠΝΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ. ΑΦΟΥ ΤΑΚΤΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ΘΕΜΑ, ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ, ΣΤΗΝ ΕΞΟΔΟ.



Το κοκκίνο κουμπί απενεργοποιεί την ανύπνη ασφαλείας που βρίσκεται στο επάνω επίπεδο.



# ΤΟ ΠΛΟΙΟ-ΦΥΛΑΚΗ

Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΑΣ ΣΤΟ ΠΛΟΙΟ-ΦΥΛΑΚΗ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΙΣ ΤΟΥΣ DNA ΑΠΟ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΑΤΑ. ΑΦΟΥ ΟΔΗΓΗΘΕΙΣ ΑΥΤΗ Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΘΑ ΣΑΣ ΑΠΟΦΕΡΙ ΜΙΑ ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΑΜΟΙΒΗ. ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΑ DRONES ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΣΤΟ ΠΛΟΙΟ. ΚΑΘΩΣ ΘΑ ΒΛΗΚΕΤΕ ΣΤΟ ΠΛΟΙΟ, ΑΥΤΟ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΣΤΑΘΕΣ ΚΑΙ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΙΝΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΠΙΣΚΕΤΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΤΡΕΨΕΤΕ ΤΗΝ ΕΚΦΡΑΣΗ ΤΟΥ.

**A** - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΑ DRONES ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ. ΟΤΑΝ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΑ ΟΛΑ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ Η ΣΚΑΡΑ ΣΤΟ ΠΛΩΜΑ.

**B** - ΑΦΟΥ "ΦΡΟΝΤΙΣΕΤΕ" ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΡΟΥΡΟΥΣ, ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΔΕΙΓΜΑ DNA.

**C** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΣΤΑ ΔΕΞΙΤΕΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ ΧΡΥΣΗ ΗΠΑΡΑ.

**D** - ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΑ ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΑ ΠΥΡΑ ΚΑΙ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΤΗΝ ΟΡΟΦΗ, ΓΙΑ ΝΑ ΕΠΙΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΑ LASER ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΟΥ E.

**E** - ΑΦΟΥ ΒΓΑΛΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΣΗ ΤΑ LASER, ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΟΡΤΕΣ.

**F** - ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΔΕΙΓΜΑ DNA, ΑΠΟ ΤΑ ΣΥΝΤΡΙΜΝΙΑ ΕΝΟΣ ΔΡΟΜΟ ΑΓΩΓΕΙΑΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΦΕΡΕ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ. ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ G.

**G** - ΒΟΥΤΗΣΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΒΕΛΛΟΓΟ ΓΙΑ ΝΑ ΟΤΑΙΣΤΕ ΣΤΟ ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΦΡΟΥΡΑΣ.

**H** - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΣΤΟ ΣΗΜΕΙΟ I ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΟΘΟΝΗ LASER.

**I** - ΟΤΑΝ ΚΑΚΗΣΕΙ Η ΟΘΟΝΗ, ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΕ ΤΙΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΜΕ ΤΑ ΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΤΑ ΔΥΟ ΔΕΙΓΜΑΤΑ DNA.

**J** - ΑΦΟΥ ΠΑΡΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΔΕΙΓΜΑΤΑ DNA, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ Η ΠΟΡΤΑ ΠΟΥ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΟ ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΤΗΜΑ.

**K** - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΘΑ ΣΗΜΑΝΕΙ ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΣ, ΠΟΥ ΘΑ ΠΡΟΚΑΛΕΣΕΙ ΓΙΑ ΥΠΕΡΦΕΡΜΑΙΝΗ ΤΩΝ ΜΗΧΑΝΩΝ. ΜΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗ ΣΗΜΙΑ ΑΠΟ ΤΗ ΦΩΤΙΑ, ΑΛΛΑ ΤΡΕΞΤΕ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ.

**L** - ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΔΥΟ ΔΙΑΚΟΠΤΕΣ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΚΑΙ ΔΕΞΙΑ. ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΕ ΤΟ ΔΙΑΚΟΠΤΗ ΠΟΥ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΙΣΙΝ. ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΜΗΧΑΝΗΣ.

**M** - ΠΥΡΟΒΟΛΗΣΤΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΜΙΑ ΚΡΥΦΗ ΛΑΧΥΙΔΑ DNA ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΧΡΥΣΕΣ ΗΠΑΡΕΣ.

**N** - ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ DRONES ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΗΜΑ ΚΑΙ ΘΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΤΕ ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ ΔΕΙΓΜΑ DNA ΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ. ΟΤΑΝ ΤΟ ΠΑΡΕΤΕ, ΔΙΑΒΛΕΨΤΕ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΡΟΦΗ.

**O** - ΑΦΟΥ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΙΣ ΠΥΛΕΣ ΠΥΡΟΒΟΛΗΤΑΣ ΠΟΡΤΕΣ, ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΕ ΤΑ ΚΙΒΩΤΙΑ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΕΔΩ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΕΝΑ ΔΕΙΓΜΑ DNA.

**P** - ΚΑΘΑΡΙΣΤΕ ΤΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ... ΤΙ ΑΛΛΟ; ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ ΔΕΙΓΜΑ DNA.

**Q** - ΕΠΙΣΤΡΩΣΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΛΑΧΥΙΔΑ DNA. Ο ΑΡΧΟΝΤΗΣ ΤΗΣ ΕΞΙΣΤΡΩΣΗΣ ΘΑ ΕΜΠΟΔΙΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ LASER. ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΠΛΩΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟ ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΕΤΕ.

**R** - ΑΦΟΥ ΚΑΤΕΒΕΙΤΕ ΤΟ ΤΟΥΜΠΑ, ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΚΟΥΜΠΙΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ.

**S** - ΠΕΣΤΕ ΣΤΟ ΑΜΠΑΡΙ ΜΕ ΤΟ ΦΟΡΤΙΟ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΕ ΟΤΙ ΒΛΕΠΕΤΕ. ΘΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ ΤΕΤΙΣΤΗ ΑΠΟΒΑΡΕΣ ΦΟΡΤΙΩΝ. ΨΑΣΤΕ ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΚΟΜΗ ΛΑΧΥΙΔΕΣ DNA.

**T** - ΚΑΤΑΣΤΡΩΜΕΤΕ ΤΑ DRONES ΣΤΙΣ ΑΠΟΒΑΡΕΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΥΣΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΙΒΩΤΙΑ. ΘΑ ΠΑΡΕΤΕ ΤΑ ΔΕΙΓΜΑΤΑ DNA ΠΟΥ ΣΕΚΛΕΙΔΟΝΟΥΝ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΠΟΥ ΟΔΗΓΕΙ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΑΣΚΗΣΩΝ.

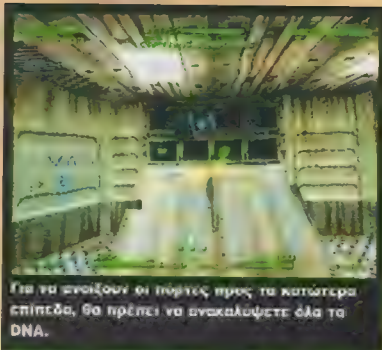
**U** - ΑΦΟΥ ΑΝΟΙΞΕΤΕ ΤΗΝ ΠΟΡΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΧΩΡΟ ΑΣΚΗΣΩΝ, ΘΑ ΣΑΣ ΕΠΙΤΕΘΟΥΝ DRONES ΣΕ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΥΝΑΓΕΡΜΟΥ. ΠΡΟΕΙΣΤΕ!

**V** - ΚΑΝΕΤΕ ΚΟΜΜΑΤΑΚΙΑ ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ DRONES ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΔΕΙΓΜΑ DNA. ΚΑΘΩΣ ΣΤΙΓΜΗ ΘΑ ΘΛΑΣΜΕΤΑΦΕΡΕΙ Ο EX-COP ΚΑΙ ΘΑ ΕΠΙΣΚΙΡΗΣΕΙ ΣΑΣ ΒΟΥΤΗΣΕΙ ΤΑ ΔΕΙΓΜΑΤΑ.

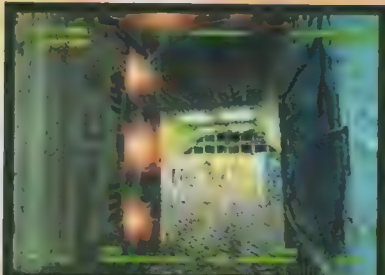
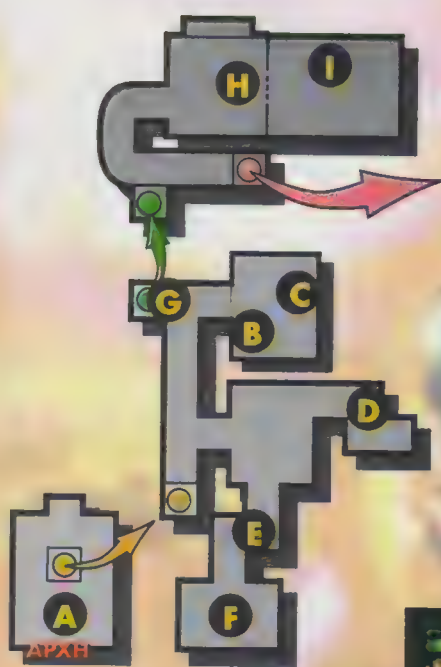
**W** - ΑΦΟΥ ΤΟΝ ΣΙΔΟΦΡΕΨΕΤΕ, ΘΑ ΑΝΟΙΞΕΙ Η ΠΟΡΤΑ ΤΗΣ ΕΞΙΣΤΡΩΣΗΣ.

**X** - ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΚΟΥΜΠΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΘΑΛΑΜΟ ΚΑΙ ΘΑ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕΙ Ο ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ.

**Y** - ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΘΑΛΑΜΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΟΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ, ΑΦΟΥ ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΚΟΥΜΠΙ.



Για να ανοίξουν οι πόρτες προς τα κατώτερα επίπεδα, θα πρέπει να ανακαλύψετε όλα τα DNA.



Περνάτε προσεκτικά, πυροβολώντας την οθόνη με τα laser, για να πατήσετε το κουμπί που την απενεργοποιεί.



Μόλις μετακινήσετε το διακόπτη, θα μπορείτε να δείτε την έξοδο. Μη χαλαρώσετε όμως ακόμα!



## ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ

## ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ

ΕΧΟΥΝ ΠΕΡΑΣΕΙ ΓΙΑ ΤΑ

ΚΑΛΑ ΚΑΙ ΕΧΕΙ ΜΕΙΝΕΙ

ΜΟΝΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ

ΚΟΝΑΜΙ ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΣ

ΤΟΥΣ ΘΥΜΙΖΕΙ. ΑΡΑΓΕ ΘΑ

ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΕΝΑ-ΔΥΟ

ΧΡΥΣΑ;

## BOBSLEIGH

## ΤΕΤΡΑΘΕΣΙΟ

Θα χρειαστεί να αγωνιστείτε ενάντια στο χρόνο έως το τέλος της κούρσας. Για να ξεκινήσετε, θα πρέπει να πατάτε συνεχώς το πλήκτρο "A", ώστε να αποκτήσετε ταχύτητα. Όταν αρχίσει να κινείται ο μετρητής της ταχύτητας, πατήστε το πλήκτρο "B" για να δώσετε εντολή στα μέλη της ομάδας σας να αρχίσουν να μπαίνουν, ένα-ένα, στο έλκηθρο-bobsleigh. Ο συγχρονισμός είναι σημαντικός προκειμένου να διατηρήσετε την ταχύτητά σας και να βάλετε όλη την ομάδα μέσα στο έλκηθρο. Θα πρέπει να βρίσκονται όλα τα μέλη του πληρώματος μέσα στο



έλκηθρο προτού φτάσετε στην πρώτη γωνία. Μόλις επιβιβαστεί όλη η ομάδα, είναι καιρός να ξεκινήσει το μακρύ κατηφορικό ταξίδι. Οδηγήστε το έλκηθρο προς το εσωτερικό των στροφών και προσπαθήστε να μείνετε στο κέντρο της πίστας. Αν επιτρέψετε τη σύγκρουση με τους πλευρικούς τοίχους, τότε θα μειωθεί δραματικά η ταχύτητά σας. Αν πάλι βγείτε αρκετά έξω από τα αναχώματα, τότε θα ανατραπεί το έλκηθρό σας και θα αποκλειστείτε από τον αγώνα.

## ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΧΡΥΣΟ

Σε αυτό το αγώνισμα η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Αν μπορούσατε να "χτίσετε" μια καλή ταχύτητα στο ξεκίνημα, τότε θα έχετε ανάλογα μεγάλη ταχύτητα στον τερματισμό. Για αυτό αρχίστε να πατάτε το πλήκτρο "A"



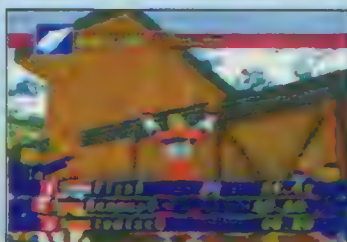
Η αρχή είναι το ήμισυ του παντός. Όσο μεγαλύτερη ταχύτητα αποκτήσετε στο ξεκίνημα του αγώνισματος, τόσο πιο γρήγορα θα φτάσετε στον τερματισμό. Το χρυσό μετάλλιο περιμένει την ταχύτερη ομάδα.



## NAGANO OLYMPICS



συνεχώς και όσο γρηγορότερα μπορείτε, ώστε να αποκτήσετε κάποια ταχύτητα. Όταν δείτε ότι δεν ανεβαίνει άλλο ο μετρητής της ταχύτητας, πατήστε το "B" για να δώσετε εντολή σε ένα μέλος της ομάδας να επιβιβαστεί στο έλκηθρο. Ο μετρητής της ταχύτητας θα πρέπει να αρχίσει να μετακινείται ξανά προς τα πάνω. Επαναλάβετε τη διαδικασία, μέχρι να επιβιβαστούν όλα τα μέλη της ομάδας. Όταν ταξιδεύετε προς τα κάτω, καλό είναι να μένετε στο κέντρο του διαδρόμου και, προς Θεού, μην ακουμπάτε στα τοιχώματα! Θα χάσετε αρκετή από την ταχύτητά σας.





# WINTER

## LUGE

Είναι παρόμοιο με το Bobsleigh, αφού και εδώ έχετε μία προσπάθεια για να φτάσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα στον τερματισμό. Το ξεκίνημα είναι για άλλη μια φορά το σημαντικότερο σημείο του αγώνα. Είναι εξαιρετικής σημασίας να έχετε τη μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα προτού ξεκινήσετε τον αγώνα. Για να την

αποκτήσετε, θα πρέπει να πατάτε μία το "L" και μία το "R", όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Όταν φτάσετε στην εκκίνηση της κούρσας, ο παίκτης θα ξαπλώσει πίσω και θα αρχίσει να ταξιδεύει προς τα κάτω. Χρησιμοποιήστε τον αναλογικό μοχλό για να ελέγχετε την κατεύθυνση της πορείας σας και προσπαθήστε να μη συγκρούεστε με τα πλευρικά τοιχώματα. Μη βγαίνετε από το διάδρομο και πάνω από τα γωνιακά αναχώματα. Αν ανεβείτε αρκετά πάνω σε αυτά, θα πέσετε από το έλκηδρο και θα αποκλειστείτε από τον αγώνα.



### Το Μυστικό για το Χρυσό

Το ξεκίνημα του αγώνα είναι πολύ σημαντικό. Βάλτε τα δυνατά σας στο πάτημα των πλήκτρων "L" και "R", για να αποκτήσετε όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ταχύτητα. Όταν ο αθλητής σας ξαπλώσει προς τα πίσω, θα πρέπει να τον οδηγήσετε μέχρι τον τερματισμό. Να κρατηθείτε, όσο μπορείτε, στο κέντρο του διαδρόμου και να στρίβετε μόλις πλησιάζετε στις γωνίες. Μερικές φορές μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως πλεονέκτημα τα

Κρατήστε τον αθλητή σας στο κέντρο της διαδρομής. Προσπαθήστε να αποφύγετε την επαφή με τα τοιχώματα, γιατί θα επιβραδύνουν την κίνησή σας.

αναχώματα στις στροφές, προκειμένου να αποκτήσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα. Αυτή η διαδικασία είναι αρκετά δύσκολη, όμως με λίγη εξάσκηση θα γίνει παιχνιδάκι. Αν το έλκηδρο αποκτήσει κλίση μεγαλύτερη των 45 μοιρών, θα αποχωριστείτε από αυτό και θα αποκλειστείτε από τη συνέχεια του αγώνα.







Καίστε την πέτρα πιο κοντά στο κέντρο του κύκλου-στόχου. Προσπαθήστε να έχετε τουλάχιστον μία πέτρα σε καλή θέση.



## CURLING

Το παιχνίδι αφορά στο κυλάει πέτρας. Υπάρχουν δύο ομάδες σε ένα κυλινδρικό. Κάθε ομάδα έχει τέσσερις παίκτες. Οι παίκτες πρέπει να περάσουν τις πέτρες στην άλλη άκρη της πίστας. Όταν οι παίκτες είναι όλες τις πέτρες τους, θα υπολογιστούν οι βαθμοί. Η ομάδα που έχει περάσει περισσότερα από πέτρες του κύκλου θα είναι η νικήτρια. Κάθε ομάδα αποτελείται από τέσσερις παίκτες και η νικήτρια κάθε γύρου σέρνει πρώτη στον επόμενο. Καταγράφονται τα αποτελέσματα για να είναι η καλύτερη απόδοση και τη δύναμη με

την οποία θα σπρώξετε την πέτρα προς το στόχο. Το πλήκτρο "B" αλλάζει την κατεύθυνση της πέτρας. Αφού υπολογιστεί καλά η βολή σας, πατήστε το πλήκτρο "A" για να απελευθερώσετε. Αν η πέτρα σας δεν έχει την ταχύτητα που επιθυμείτε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήκτρο "A" για να λιώσετε τον πάγο μπροστά από αυτή. Με αυτό τον τρόπο θα δώσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα στην πέτρα σας.

### ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΧΡΥΣΟ

Θα πρέπει να αγωνιστείτε σε τρεις



Αν λιώσετε τον πάγο μπροστά από την πέτρα, θα της δώσετε λίγο μεγαλύτερη ταχύτητα. Αυτό θα βοηθήσει να φτάσετε σίγουρα στο στόχο.

Βασισμένοι στους αγώνες, πρέπει να είστε στον τελικό. Για να κερδίσετε τους αγώνες, προσπαθήστε να διατηρήσετε μία από τις μπάλες σας στο κέντρο του κύκλου-στόχου. Αν ο αντιπάλος μεταφέρει να πληρώσει περισσότερα, τότε μπορείτε να διατείνετε την μπάλα του μακριά από το στόχο. Να κρατάτε στη μνήμη σας τις μπάλες που υπάρχουν στο παιχνίδι και αυτές που απομένουν, καθώς και τη θέση τους στην πίστα.

Θα αναρωτησείτε ποια είναι η καλύτερη μέθοδος για να φτάσετε στο στόχο. Σηματοδότητε λίγο αριστερά ή λίγο δεξιά από αυτόν και αφήστε την περιστροφή της πέτρας-μιάς να τη φέρει στο κέντρο. Να έχετε κατά νου ότι η μέθοδος δύναμης είναι πολύ ευαίσθητη. Με λίγη τύχη και ένα δύο πετυχημένα σπριντ-αγώνες θα βρεθείτε στη Βόρρη των νικητών.





# ALPINE SKIING

## ΚΑΤΗΦΟΡΑ

Θα χρειαστεί να κατεβείτε την πίστα περνώντας ανάμεσα από τις χρωματιστές σημαίες. Έχετε μόνο μία προσπάθεια για να φτάσετε στον τερματισμό όσο πιο γρήγορα μπορείτε. Για να στρίψετε λίγο γρηγορότερα, χρησιμοποιήστε το πλήκτρο "A" - είναι αναγκαίο σε ορισμένες από τις δυσκολότερες στροφές. Αυτή θα είναι μια γρήγορη κούρσα και θα αποτελέσει δοκιμασία για τον καθένα.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Πρόκειται πιθανότατα για το δυσκολότερο αγώνισμα στο οποίο θα λάβετε μέρος. Προσπαθήστε να μείνετε στην πορεία σας, όσο είναι δυνατόν, και να μην παραλείψετε κάποια από τις χρωματιστές σημαίες. Αν έχετε βλέψεις για το χρυσό, τότε θα χρειαστεί να περνάτε πολύ κοντά από τις σημαίες, χωρίς όμως να τις χτυπήσετε. Αν συγκρουστείτε με κάποια από αυτές, θα πρέπει να ξεχάσετε το χρυσό μετάλλιο.

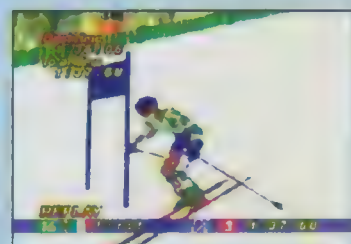


# ALPINE SKIING GIANT SLALOM

Εδώ θα πρέπει να φτάσετε στον τερματισμό έχοντας για αντίπαλο μόνο το χρονόμετρο. Κατά τη διάρκεια της κατάβασης θα χρειαστεί να περάσετε ανάμεσα από τις διαφορετικού χρώματος σημαίες. Οι μπλε σημαίες είναι αριστερά σας και οι κόκκινες δεξιά σας. Αν παραλείψετε κάποια από αυτές, θα μηδενιστείτε και θα χρειαστεί να προσπαθήσετε ξανά.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε το χρυσό, θα πρέπει να εξασκηθείτε στη στροφή μέσα και έξω από τις σημαίες. Περνάτε όσο γίνεται πλησιέστερα στις σημαίες και προσπαθήστε να πιάσετε έναν καλό ρυθμό. Αν καταφέρετε να αποκτήσετε κάποια τεχνική στο πέρασμα ανάμεσα από τις σημαίες, τότε θα ολοκληρώσετε το αγώνισμα χωρίς να ιδρώσετε. Πάντως, απαιτείται να τερματίσετε χωρίς να ακουμπήσετε κάποια από τις σημαίες, για να πάρετε το χρυσό μετάλλιο.



Πάρτε τα power-up, σκατώστε τα αφεντικά, τρέξτε όσο πιο γρήγορα γίνεται.







## SKI JUMPING

Έχετε στη διάθεσή σας δύο αλματα προκειμένου να επιτύχετε τους κερδές, με τα δύο αγωνιστικά άλματα με το οποίο να ξεκινήσετε το άλμα σας, πατήστε και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο 'A'. Αν δει το μετρητή στην οθόνη της κατάβασης, μην θα περδείτε ένα από τα πλάι και θα γυρίσετε. Όταν ο αθλητής πληρώσει το μέλος της ορμής πατήστε γρήγορα πλήκτρο για να εκδοθεί στο την αέρα. Ο χρονόμετρο είναι (ελαφρώς ενισχυμένος) έτσι φροντίστε να πατήσετε το πλήκτρο πάνω μόνο μία φορά. Μπορείτε να ελέγξετε τον αέρα σας πιο άριστα στον αέρα, οπότε καλό είναι να προσέχετε τις κινήσεις σας. Αν σπείρετε καλό μετρητή, θα παρακολουθήσετε μια καλή πτήση με το κεφάλι προς τα γρανάζια βάσης. Κρατήστε κεντηράριό τον αέρα να πατήσετε το πλήκτρο 'A' για να προσγειωθείτε, όταν το κέρμα έχει πέσει στην πρόσοψη κέρμα. Οι κινήσεις βαθμολογούνται την απόσταση που ξεκινάτε και το σκέλος.

τα αγωνίσματα, θα πρέπει να κρατήσετε δύο αρκετά μεγάλα άλματα. Προσπαθήστε να περδείτε από τη ράμπα την τελευταία στιγμή για να αποκτήσετε ελαφρώς πιο ισχυρότερη απόσταση. Επίσης, στον βρισκόμαστε στον αέρα, μην προσπαθήσετε να κινείστε στην πορεία της "πτήσης" σας. Αν τραβήξετε προς τα πίσω θα προσγειωθείτε αρκετά νωρίς, αν κινείστε προς τα μπρος θα πέσετε με το κεφάλι. Αν κρατήσετε να κάνετε ένα καλό άλμα είναι πιθανό να κερδίσετε μετάλλιο. Χρησιμοποιήστε από τη βαθμολογική τακτική.



Αν κρατήσετε δύο επιτυχή άλματα, τα χρυσά μετάλλια σας περιμένουν.

### ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΧΡΥΣΟ

Για να κερδίσετε το χρυσό αλμάτε από αέρα



## FREESTYLE SKI



### Tricks



1. LTT



2. FIT



6. FDT



7. DFF



# AERIALS

Σε αυτό το αγώνισμα βαθμολογείτε σύμφωνα με την απόδοσή σας σε δύο άλμα. Θα χρειαστεί να επιλέξετε μία φιγούρα -από τις δέκα διαθέσιμες- για κάθε άλμα. Αφού κάνετε την επιλογή σας, έρχεται η στιγμή του άλματος.

Όταν ο σκιέρ σας φτάσει στο τέλος της κατηφόρας, αρχίστε να πατάτε συνεχώς το πλήκτρο "A" για να ανέβει ο μετρητής της δύναμης. Αν έχετε ασκήσει την απαραίτητη δύναμη, ο σκιέρ σας θα κάνει τη φιγούρα που έχετε επιλέξει. Όταν ο σκιέρ πλησιάζει προς το έδαφος, πατήστε το πλήκτρο "B" για να προσγειωθείτε. Πρέπει να υπάρχει συγχρονισμός για να καταφέρετε να προσγειωθείτε έπειτα από ένα επιτυχές άλμα.

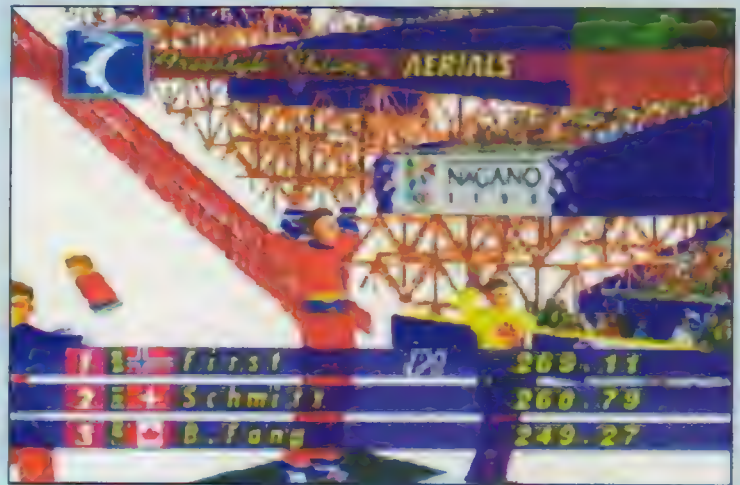
Η προσγείωση σε αυτά τα άλματα θα σας δυσκολεύει αρκετά και θα χρειαστείτε αρκετή εξάσκηση ώστε να τελειοποιήσετε

μία τεχνική προσγείωσης. Το κλειδί για τη νίκη σε αυτό το αγώνισμα είναι η επιμονή.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε μετάλλιο σε αυτό το αγώνισμα, θα πρέπει να εντυπωσιάσετε τους κριτές. Αυτοί βαθμολογούν την επιλογή της φιγούρας, τη συνολική εικόνα του άλματος και την προσγείωση. Αν επιλέξετε να πραγματοποιήσετε δύσκολη φιγούρα, δεν σημαίνει ότι αυτόματα θα κερδίσετε το χρυσό. Τα μετάλλια κερδίζονται και χάνονται στην προσγείωση.

Προσπαθήστε να πατήσετε το πλήκτρο "B" αμέσως μόλις πραγματοποιηθούν οι περιστροφές και οι τούμπες. Ενα δέκατο δευτερολέπτου ίσως αποτελέσει τη διαφορά ανάμεσα σε ένα καταπληκτικό άλμα και μια καταστροφική πτώση με την πλάτη.



Ενας δυστυχής αγωνιζόμενος, λίγο πριν από το μεγάλο σούου.



Πατάτε συνεχώς το πλήκτρο, για να αποκτήσετε δύναμη για το άλμα.





# SNOWBOARDING HALFPIPE

Το εν λόγω αγώνισμα είναι πιθανώς ένα από τα ευκολότερα στο παιχνίδι. Θα πρέπει να διαλέξετε μία από τις οκτώ φιγούρες που υπάρχουν στη λίστα, προκειμένου να πραγματοποιήσετε το σού σας. Θα κερδίσετε πόντους για το επίπεδο δυσκολίας του άλματός σας καθώς και για το πόσο καλά θα το πραγματοποιήσετε. Οι πέντε κριτές θα βαθμολογήσουν την τεχνική, την περιστροφή, το πλάτος του άλματος, την προσγείωση και την εκτέλεση. Θα πρέπει να εκτελέσετε τις κινήσεις που υπάρχουν στην οθόνη προτού φτάσετε στην κορυφή του άλματος. Αν

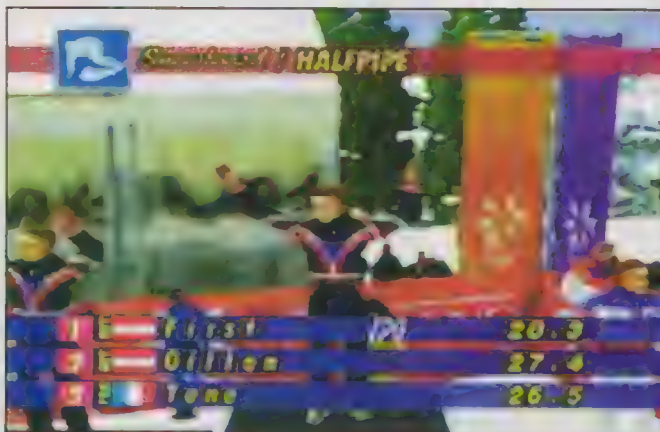
δεν τα καταφέρετε, θα συγκρουστείτε με το χιόνι. Μπορείτε να αρχίσετε να κάνετε τις κινήσεις προτού καν εμφανιστούν στην οθόνη, κάτι που συνιστά ιδιαίτερη βοήθεια όταν πρόκειται να εκτελέσετε μια περιστροφή 108° ή ένα 3D Crippler. Παρ' ότι δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με τις εύκολες φιγούρες, αυτές δεν θα σας δώσουν το χρυσό μετάλλιο. Διαλέξτε μια μεγάλη ποικιλία από κόλπα και φροντίστε να τα συνδυάσετε με δύο-τρεις δύσκολες

μανούβρες. Μην προσπαθήσετε να κάνετε όλα τα κόλπα μαζί. Αν πέσετε, θα έχετε πολύ λίγο χρόνο για να κάνετε το επόμενο άλμα.

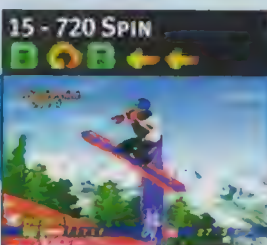
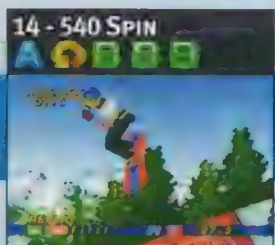
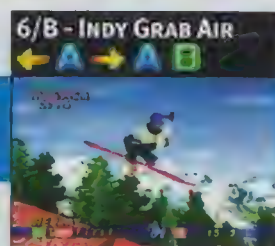
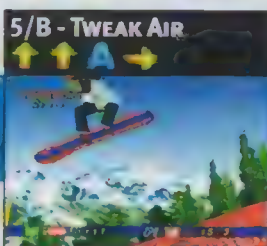
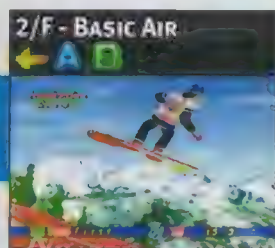
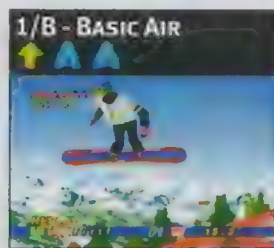
## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε το χρυσό μετάλλιο σε αυτό το αγώνισμα, θα πρέπει να

εκτελέσετε μια αρκετά δύσκολη σειρά φιγούρων και, κυρίως, να τις πραγματοποιήσετε σωστά. Αν καταφέρετε να ολοκληρώσετε το πρόγραμμά σας χωρίς να πέσετε, τότε σίγουρα θα πάρετε μετάλλιο, ενώ είναι δέμα των κριτών το αν αξίζετε το χρυσό.



"Ευχαριστώ, ευχαριστώ. Είμαι ο βασιλιάς του κόσμου! Θα ήθελα να ευχαριστήσω τη μητέρα μου, τον στζένττ μου, τον κομμωτή μου..."





# SNOWBOARDING GIANT SLALOM

Είναι ένας αγώνας με το χρόνο σε μια απότομη πλαγιά. Κάνετε ζγκ-ζαγκ κατεβαίνοντας την πλαγιά και μέινετε σκυφτοί όσο περισσότερο μπορείτε. Φροντίστε να μέινετε δεξιά από τα μπλε σήματα και αριστερά από τα κόκκινα. Αν παραλείψετε κάποιο από αυτά, τότε θα

αποκλειστείτε από τον αγώνα. Η συγκεκριμένη πίστα έχει μερικά γρήγορα σημεία και ένα-δύο αργά. Να ξέρετε ότι πολλές φορές ίσως υπάρξει κάποιος λόφος που θα σας εμποδίζει να δείτε τη συνέχεια της διαδρομής. Προσπαθήστε να μάθετε απέξω αυτά τα δύσκολα σημεία και θα δείτε να βελτιώνονται σημαντικά οι χρόνοι σας.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Είναι ένα δύσκολο αγώνισμα για να κερδίσετε χρυσό μετάλλιο. Προσπαθήστε να μέινετε όσο γίνεται πιο κοντά στις πύλες-σήματα, αλλά μη χτυπήσετε πάνω τους, γιατί θα πέσετε. Αν

πάλι μέινετε σκυφτοί, τότε θα έχετε αρκετά μεγαλύτερη ταχύτητα. Μην κάνετε πολλές στροφές και φροντίστε να περάσετε από όλες τις πύλες-σήματα. Αν μπορείτε να ολοκληρώσετε τη διαδρομή χωρίς να πέσετε, τότε έχετε αρκετές πιθανότητες να αποκτήσετε ένα χρυσό αναμνηστικό.



Οι σημαίες σας δείχνουν από πού θα πρέπει να τις προσπεράσετε.

# SPEED SKATING 500/1500M



Αυτό το αγώνισμα είναι ένας ανταγωνισμός για το ποιος θα φτάσει πρώτος στον τερματισμό. Έχετε δύο προσπάθειες για τα 500 μέτρα και μόνο μία για τα 1.500 μ. Πατώντας εναλλάξ το "L" και το "R" ελεγχете την ταχύτητα του αθλητή σας. Στην αρχή πατήστε τα σχετικά γρήγορα ώστε να ξεκινήσετε. Προσπαθήστε να πιάσετε κάποιο ρυθμό και να μην κουραστείτε τον αθλητή σας από τον πρώτο κιόλας γύρο. Να ελεγχετε επίσης τα επίπεδα της αντοχής σας, αφού αυτά θα πέφτουν καθώς θα εξελίσσεται ο αγώνας. Αν η αντοχή σας φτάσει το μηδέν, δεν θα μπορείτε να συνεχίσετε τον αγώνα.

σας. Θα χρειαστεί να αποκτήσετε ρυθμό, ειδάλλως θα κουραστείτε αρκετά γρήγορα. Αν παρατηρήσετε ότι εξαντλείται η αντοχή σας, ελαττώστε το ρυθμό με τον οποίο πατάτε τα πλήκτρα "L" και "R". Η εξασκηση πάντα βελτιώνει και θα δείτε ότι θα καλυτερεύσει και η ταχύτητά σας. Να θυμάστε ότι το να πατάτε γρήγορα τα πλήκτρα δεν σημαίνει ότι θα κερδίσετε, ενώ ένας αργός αλλά σταθερός ρυθμός θα σας οδηγήσει ευκολότερα στο χρυσό μετάλλιο.

## Το Μυστικό για το Χρυσό

Για να κερδίσετε μετάλλιο σε οποιονδήποτε από τους δύο αγώνες, θα πρέπει να διατηρήσετε σε υψηλά επίπεδα την αντοχή



JIM KENSINGTON CHALLENGED JOE SLOANE TO A RACE - JIM'S NAME THEN AGAINST JOE'S TORTOISE TEDDY. JIM LOST, BECAUSE SLOANE'S TEDDY WINS THE RACE. BADABING, BADABOOM!





play the game

World Cup 98

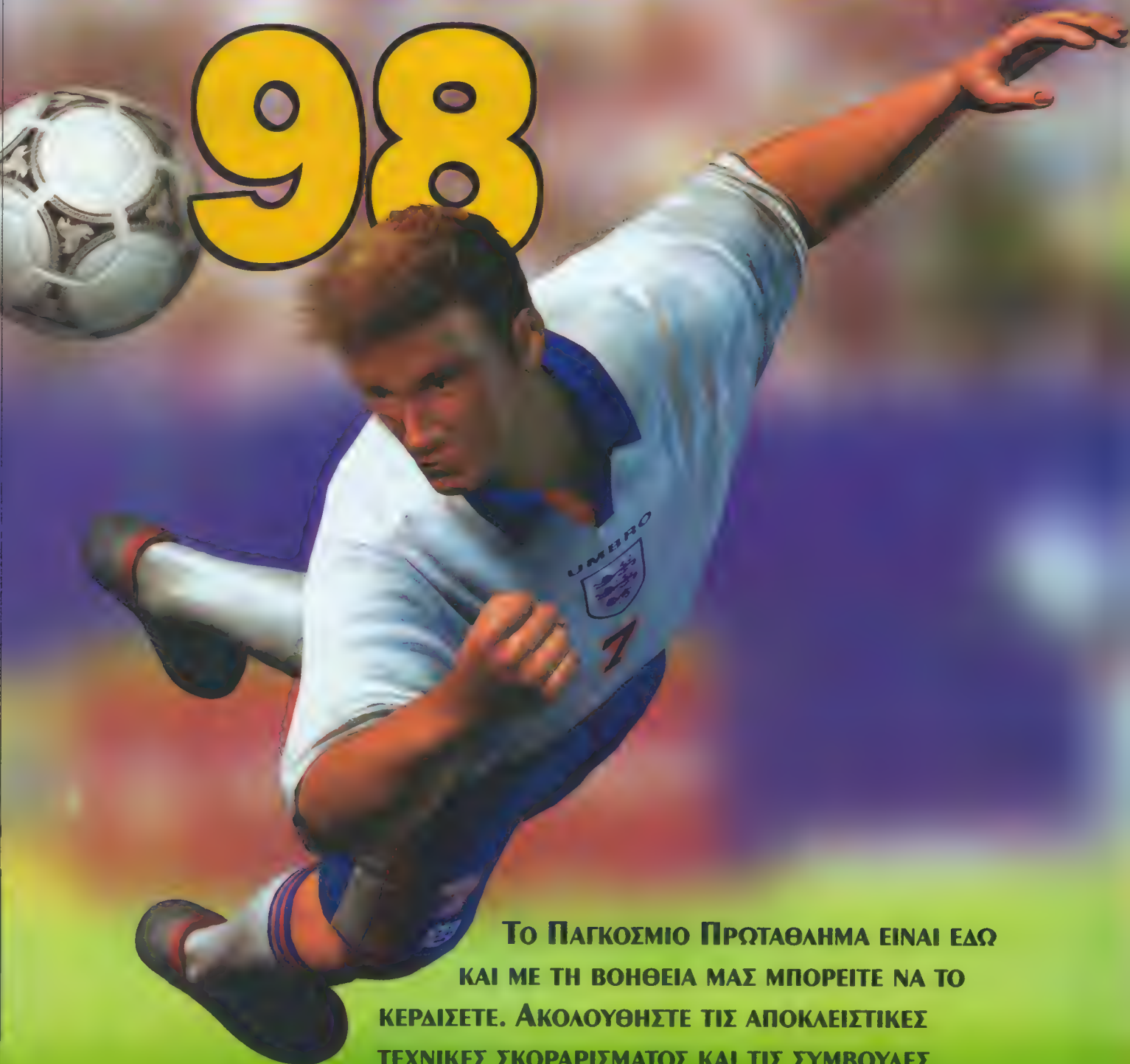
PIXEL next generation Ιούλιος-Αύγουστος 1998

Το Διημέτηρ Ρήγα

110

αριθμός σελίδας

# WORLD CUP 98



**ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ  
ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΜΑΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟ  
ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ. ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΕΣ  
ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ  
ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΘΑ ΣΗΚΩΣΕΤΕ  
ΕΣΕΙΣ ΤΗΝ ΑΣΤΡΑΦΤΕΡΗ ΚΟΥΠΑ.**



## ΚΟΡΥΦΑΙΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ



## ΣΥΣΤΗΜΑ IGM

Ένα εντυπωσιακό βοήθημα τακτικής στο World Cup '98 είναι το σύστημα IGM. Αυτό σας επιτρέπει να αλλάξετε γρήγορα τακτικές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για να τα καταφέρετε όσο το δυνατό καλύτερα, ηγείστε στο Team Management πριν από τον αγώνα και αλλάξτε τους τρεις IGM σχηματισμούς με τους ακόλουθους:



**IGM1:** 4-4-2 σύστημα.

Ισορροπημένο

**IGM2:** 3-3-4 σύστημα με επιθετικούς προσανατολισμούς.

**IGM3:** 5-3-2 σύστημα.

Αμυντικογενές.

Θα αρχίσετε το παιχνίδι σας με τον ουδέτερο IGM1 σχηματισμό. Αν χρειαστείτε περισσότερους παίκτες μπροστά για να υποστηρίξουν μια επίθεση, αλλάξτε (πατώντας το Select) στο επιθετικό IGM2. Αντίθετα, αν βρίσκεστε υπό πολιορκία στη δική σας περιοχή, φέρτε περισσότερους παίκτες πίσω αλλάζοντας σε αμυντικό IGM3 σύστημα.

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να ενεργοποιήσετε μία από τις τέσσερις ειδικές τακτικές: δύο ενώ επιθετικά και άλλες δύο όταν αμύνεστε.



**Ανάπτυξη από τα πλάγια:** Αν έχετε πρόβλημα να αναπτυχθείτε πάνω από τη μέση του γηπέδου, αυτό

ίσως βοηθήσει. Κρατήστε πατημένα τα L2+R2 και πατήστε ▲ για να κάνετε έναν παίκτη σας (φαίνεται από έναν ειδικό δείκτη) να αναπτυχθεί από τα πλάγια. Κινηθείτε προς την αντίθετη μεριά για να τραβήξετε προς το μέρος σας τους αντιπάλους και πατήστε το R1 για να κάνετε μια προωθημένη μπαλιά προς τον επιθετικό σας. Αυτός θα έχει αρκετό χώρο για να κινηθεί και να κάνει μια καλή σέντρα.



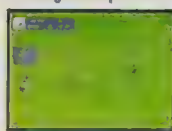
**Στην πλάτη της άμυνας:** Ένας καλός τρόπος να φέρετε έναν παίκτη σας πίσω από την άμυνα. Κρατήστε

πατημένα τα L2+R2 και πατήστε το ✖ για να πείτε σε έναν από τους συμπαίκτες σας (φαίνεται με ένα ειδικό δείκτη) να τρέξει διαγώνια πίσω από την άμυνα. Πατήστε το R1 για μια μπαλιά στον κενό χώρο προτού βγει οφσάιντ (χρησιμοποιήστε το



ραντάρ για να το κάνει την κατάλληλη στιγμή). **Αμυντική πίεση:** Αν ο αντίπαλός σας χασομερά στη δική του περιοχή,

αυτό θα τον αναγκάσει να κινηθεί γρηγορότερα και θα σας επιτρέψει να διεκδικήσετε την μπάλα. Κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε το ● για να κάνετε τους κυνηγούς σας να πιάσουν αυτόν που έχει την μπάλα, ώστε να κάνει λάθος. Ωστόσο μη χρησιμοποιείτε αυτή τη τακτική πολύ συχνά, αλλιώς σύντομα οι κυνηγοί σας θα κουραστούν.



**Τεχνητό οφσάιντ:** Αυτός είναι ένας τρόπος να αποτρέψετε τον αντίπαλό σας να κάνει επικίνδυνες μακρινές

μπαλιές στους κυνηγούς του. Όταν καταλάβετε ότι πρόκειται να πασάρει μπροστά, κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε το ■ για να κάνετε τους αμυντικούς σας να προχωρήσουν μπροστά (Αν πάνε όλα καλά), οι αντίπαλοι δε κυνηγοί θα βγουν οφσάιντ.

## ΟΡΑ ΓΙΑ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗ

## ΓΕΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

- Σημειώστε ότι μπορείτε να αλλάξετε τον τρόπο στόχευσης στα κόρνερ και τα ελεύθερα σουτ πατώντας το κουμπί R1 (για να στοχεύσετε σε ένα παίκτη ή στον κενό χώρο). Αυτό συνήθως είναι ευκολότερο από το να χρησιμοποιείτε το βέλος.
- Μην παραχρησιμοποιείτε το κουμπί τρέξιματος για έναν παίκτη συνέχεια. Αν το παρακάνετε, θα τον ξεθεώσετε πριν από την ώρα του.
- Ελέγξτε τα επίπεδα κόπωσης των παικτών σας στο ημίχρονο και αντικαταστήστε όποιον είναι πολύ κουρασμένος.
- Αν θέλετε οι συμπαίκτες σας που ελέγχονται από τη CPU να κάνουν περισσότερα τάκλιν, αυξήστε την επιθετικότητά τους.
- Αν ένας από τους παίκτες σας τραυματιστεί, αντικαταστήστε τον όσο το δυνατόν γρηγορότερα, αν χρειαστεί κλωστήστε την μπάλα έξω από το γήπεδο.
- Τα κίτρινα βέλη δείχνουν τους παίκτες που δεν φαίνονται στην οδόνη και είναι διαθέσιμοι για πάσες, γι' αυτό να τους έχετε υπόψη σας. Αν ένας αμυντικός σας αποβληθεί, μην ξεχάσετε να αναπληρώσετε το κενό αλλάζοντας κάποιον άλλο παίκτη στη θέση του.

## CROSSING

Αν είστε εραστές του βρετανικού ποδοσφαίρου, θα πρέπει να μάθετε να κάνετε καλές σέντρες. Όταν φτάσετε σε πρόσφορο μέρος, πατήστε το ■ και βάλτε, προαιρετικά, φάλτσο. Αν έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή "automatic crosses", τα πράγματα θα γίνουν λίγο ευκολότερα.

## ΚΕΦΑΛΙΕΣ

Αυτή είναι μια τεχνική που μπορείτε να μάθετε εύκολα. Ενώ η μπάλα είναι στον αέρα, κρατήστε πατημένα ένα από τα τρία πλήκτρα: ● για δυνατές κεφαλιές, ■ για γυριστές και ✖ για κεφαλές-πάσες. Χρησιμοποιήστε το D-pad για να κατευθύνετε την μπάλα. Αν είστε κοντά σε



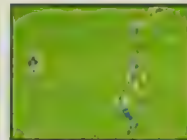
αντιπάλους, αφήστε το κουμπί μόλις η μπάλα πλησιάσει τον παίκτη σας για να πάρετε πρώτοι την κεφαλιά.

## ΒΟΛΕ

Πρόκειται για μία δύσκολη τεχνική, έτσι χρησιμοποιήστε το training mode για να εξασκηθείτε. Μόλις η μπάλα βρεθεί στον αέρα πατήστε ●, μετά γρήγορα πατήστε ξανά ● και κρατήστε το πατημένο. Αφήστε το κουμπί μόλις η μπάλα πέσει προς τα πόδια του παίκτη σας για να γίνει την κατάλληλη στιγμή το βολέ. Αν πάει πίσω, θα προσπαθήσει ένα ψαλιδάκι. Αν αντί για ● πατήσετε το ✖, θα κάνετε ψηλά βολέ ή βολέ-πάσες.

## ΠΑΣΕΣ

Ο καλύτερος τρόπος για να ξεγελάσετε τους αντιπάλους και να διατηρήσετε την κατοχή της μπάλας είναι οι γρήγορες πάσες. Πατήστε ✖ προτού η μπάλα φτάσει στον αποδέκτη της και αυτός θα την επιστρέψει αμέσως μόλις φτάσει στα πόδια του.



Για να διαπεράσετε την άμυνα, μπορείτε να δοκιμάσετε το εξής: Κρατήστε πατημένα τα L2 + R2 και πατήστε το R1 για να πασάρете την μπάλα σε έναν παίκτη. Τρέξτε μπροστά με αυτόν που έκανε την μπάλα και μετά ξαναπατήστε το R1 για να σας δώσει ο ελεγχόμενος από την κονσόλα την μπάλα.

Ένας άλλος τρόπος να ξεμαρκαριστείτε είναι ο εξής: Ενώ κρατάτε τα L2 + R2 πατημένα, πατήστε το L1 για να πάρετε τον έλεγχο ενός συμπαίκτη σας. Τοποθετήστε τον σε κενό χώρο, μετά πατήστε R1 ή X για να του δώσετε πάσα.

## ΜΕ ΤΗ ΜΙΑ

Όπως γίνεται και στις πάσες, μπορείτε, πατώντας ένα πλήκτρο προτού η μπάλα φτάσει σε έναν παίκτη σας, να τον κάνετε να εκτελέσει διάφορες κινήσεις αμέσως μόλις την πάρει:

- ..... ψηλοκρεμαστή μπαλιά δύο φορές
- ..... "σκαφή" μπαλιά R1 ..... προωθημένη μπαλιά
- ..... σουτ δύο φορές
- ..... "σκαφτό" σουτ

## ΞΕΓΕΛΑΣΤΕ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ

- Χρησιμοποιήστε τη φορά του τερματοφύλακα εναντίον του. Παρακολουθήστε τη θέση του και την κατεύθυνσή του και σηματοδότητε το σουτ σας προς την αντίθετη πλευρά.
- Τρέξτε, διασχίζοντας τη μικρή περιοχή, για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης και πατώντας ● να βάλτε γκολ στη γωνία που είναι ακάλυπτη.
- Τα σουτ με τη μία είναι ένας άλλος καλός τρόπος για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης, συγκεκριμένα ύστερα από μια πλάγια πάσα.
- Χρησιμοποιήστε φάλτσο για να δυσκολέψετε τον τερματοφύλακα.

## ΑΜΥΝΑ

- Συχνά είναι καλύτερο να είστε υπομονετικοί και να μην κουράζετε τους παίκτες με συνεχή τάκλιν.
- Χρησιμοποιήστε απλές προβολές και όχι τάκλιν



## ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΩΝ ΒΑΔΙΖΕΤΕ

Θέλετε να οδηγήσετε την Αγγλία ή τη Σκωτία στη δόξα του Παγκόσμιου Κυπέλλου (δυστυχώς, Ελλάδα δεν υπάρχει); Πρώτα θα πρέπει να περάσετε τον πρώτο γύρο τελειώνοντας τουλάχιστον δεύτερος στον όμιλό σας. Δείτε τι πρόκειται να αντιμετωπίσετε.

## ΑΙΤΜΑ

**Τονάρι:** Ο τερματοφύλακός τους δεν είναι και τόσο σταθερός, γι' αυτό κάνει αρκετά σουτ. Βομβαρδίστε την εστία τους και θα σκοράρετε κάμποσες φορές. Οι αντίπαλοι επιθετικοί δεν είναι και τόσο καλοί, γι' αυτό μην παίρνετε υπερβολικές προφυλάξεις καθώς πρέπει σπωδωρότε να νικήσετε σε αυτό το παιχνίδι.



**Ρουμανία:** Είναι πολύ σκληρότεροι αντίπαλοι, γι' αυτό παίξετε προσεκτικά. Είναι επικίνδυνοι στα ελεύθερα σουτ κοντά στην περιοχή, γι' αυτό αποφύγετε τα άσκοπα τάκλιν. Ίσως θα θέλατε να βάλετε κάποιον να μαρκάρι από κοντά τον επικίνδυνο Moldovan.



**Κολομβία:** Τεχνική ομάδα με καλούς κυνηγούς. Μπορείτε ίσως να βάλετε κάποιον να μαρκάρι τον Volderrama, με τα περίεργα μαλλιά, για να σταματήσει το επικίνδυνο παιχνίδι του.

## ΣΚΕΤΙΑ

**Βραζιλία:** Προβλήματα. Φέρτε αρκετούς παίκτες πίσω για να κρατήσετε τους καταπληκτικούς Βραζιλιάνους κυνηγούς σε απόσταση και ίσως κάποιον να μαρκάρι τον Ronaldo. Μην το παρακάνετε με τα τάκλιν γιατί συνήθως τα αποφεύγουν, ενώ κινδυνεύετε να αντικρίσετε και την κόκκινη κάρτα.



**Νορβηγία:** Έχουν καθαρά αμυντικό σχήμα και είναι καλὰ οργανωμένοι, γι' αυτό θα σας προξενήσουν αρκετή ζημιά.

**Μπορνέ:** Μία από τις καλύτερες αφρικανικές ομάδες που δεν πρέπει να υποτιμηθεί. Συγκεκριμένα προσέξτε τον επιθετικό κυνηγό τους, τον Bassir. Ωστόσο ίσως χρειαστείτε και τους τρεις πόντους της νίκης, για να προκριθείτε, γι' αυτό μην είστε υπερβολικά συγκρατημένοι.





Το τάκλιν δεν είναι πάντα η καλύτερη δυνατή λύση.



Αν δεν μπορείτε να σκοράρετε από το σημείο του πέναλτι, δεν υπάρχει ελπίδα για σας!



Το στριφογύρισμα 360° είναι καλό για να ξεπερνάτε τους αμυντικούς.



Αυτή είναι άλλη μια εύκολη στην εφαρμογή και αποτελεσματική κίνηση.

μέσα στην περιοχή, για να αποφύγετε άσκοπα πέναλτι.

● Χρησιμοποιήστε το εσκεμμένο φάουλ (L1) μόνο σε επείγουσες περιπτώσεις.

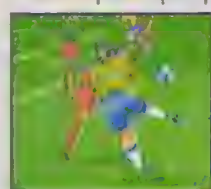
### ΠΕΝΑΛΤΙ

Για να σιγουρευτείτε ότι δεν θα αστοχήσετε ποτέ, πατήστε ένα πλήκτρο κατεύθυνσης και το ● μαζί και κρατήστε τα πατημένα μέχρι η μπάλα να καταλήξει στα δίχτυα. Μπορείτε να της δώσετε μεγάλο φάλτσο μόνο αφήνοντας και τα δύο πλήκτρα ή το D-pad. Μια καλή τεχνική για να πιάσετε τα πέναλτι της CPU είναι να χτυπήσετε ελαφρά το D-pad προς τη μια κατεύθυνση, όταν γίνεται η εκτέλεση του πέναλτι, και μετά να πέσετε στην αντίθετη πλευρά. Αυτή η μικρή προσποίηση συνήθως παρακινεί τον αντίπαλό σας να σουτάρει προς την πλευρά όπου τελικά θα πέσετε.

### ΕΠΙΔΕΞΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Για να περάσετε την άμυνα συνήθως χρειάζεται κάπι παραπάνω πέρα από το γρήγορο ρυθμό. Υπάρχουν ορισμένες ειδικές τεχνικές κινήσεις για να μπερδέψετε τον αντίπαλο.

**Στροφή 360°:** Για να κάνετε την περιστροφή αυτή κρατήστε πατημένο το R2 και πατήστε ●. Είναι καλό για να ντριπλάρτε τους αμυντικούς.



**Ντριπλά με τακουνάκι από πάνω(!):** Για να στριφογυρίσετε και να περάσετε την μπάλα πάνω από το κεφάλι του αντιπάλου, πατήστε

R2 + ■. Μια άλλη παρόμοια κίνηση επιτυγχάνεται με L2 + ■.



ή R2. Αυτή η κίνηση είναι καλή για να αποφύγετε τα τάκλιν.



### Πλάγιο Βήμα:

Για να κάνετε ένα αριστερό ή δεξιό πλάγιο βήμα με σπασίμο μέσης, ενώ τρέχετε πατήστε L2

### Πήδημα:

Εναλλακτικά, για να ηδηξέτε πάνω από ένα τάκλιν απλώς πατήστε L1. Προσέξτε, όμως, γιατί το ίδιο πλήκτρο κάνει εσκεμμένο

φάουλ. Αν λοιπόν χάσετε την μπάλα, μπορεί να χτυπήσετε τον αντίπαλο και να αποβληθείτε! **Ντριπλά με τακουνάκι:** Πατήστε το L2 + R1 για να κάνετε αυτό το αριστοτεχνικό κολπάκι. Τον φάγατε τον Ronaldo.

**Διπλή προσποίηση:** Πατώντας τα R2+R1 μαζί θα κάνετε μια διπλή προσποίηση με την μπάλα, που κατά πάσα πιθανότητα θα χαζέψει τους αμυντικούς.

**Βουτιά:** Χμμ... πού πήγε το fair-play; Τέλος πάντων, πατώντας τα L2+L1 θα κάνετε μια βουτιά που μπορεί να ξεγελάσει το διαιτητή και να δώσει φάουλ ή και πέναλτι (ξέρετε, όπως ο Γ.Χ. Γεωργιάδης). Πάντως είναι δύσκολη κίνηση.



### ΦΙΓΟΥΡΕΣ

Αν κατέχετε σε πολύ καλό βαθμό το παιχνίδι, μπορείτε να δοκιμάσετε μερικές προχωρημένες τεχνικές για να κάνετε και τη φιγούρα σας.

**Κεφάλια ύστερα από τακουνάκι:** Πατήστε το L2 + ■ για να σηκώσετε την μπάλα με τακουνάκι και μετά κρατήστε πατημένο το ●.



**Βολέ ύστερα από τακουνάκι:** Πατήστε το L2 + ■ για να σηκώσετε την μπάλα με τακουνάκι και μετά πατήστε

δύο φορές (γρήγορα) το ●. Είναι δύσκολο να το κάνετε, αλλά πολύ εντυπωσιακό.

**Πλασάρισμα πάνω από τον τερματοφύλακα:** Αν φτάσετε σε ένα τετ-α-τετ με τον τερματοφύλακα, μπορείτε να πατήσετε τα L2/R2+■ για να περάσετε την μπάλα από πάνω του.

### "Κρέμασμα" του τερματοφύλακα:

Πατήστε δύο φορές το ■ για να πλασάρετε από πάνω τον τερματοφύλακα. Για κάπι πολύ εντυπωσιακό, μπορείτε να το δοκιμάσετε από μακριά.

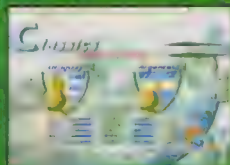
### Πηδηματάκι πάνω από τον τερματοφύλακα:

Αν βρεθείτε μπροστά στον τερματοφύλακα και πατήσετε το L1 τη στιγμή που αυτός βουτά στα πόδια σας για να πάρει την μπάλα, θα κάνετε ένα πηδηματάκι και θα τον αποφύγετε.

**Επέλαση του τερματοφύλακα:** Όταν ο τερματοφύλακας κρατά την μπάλα, πατήστε το ▲ για να την αφήσει κάτω και ξεκινήστε μια εντυπωσιακή επέλαση. Ενωθείτε ότι αν χάσετε την μπάλα, το τέρμα σας θα είναι ακάλυπτο!

## ΤΑ ΚΛΑΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΥΠΕΛΛΟΥ

Για να ενεργοποιήσετε την επιλογή αυτή, πρέπει να κερδίσετε τα Παγκόσμια Κύπελλα με οποιαδήποτε ομάδα. Έτσι, θα μπορείτε να παίξετε τον πρώτο τελικό του Παγκόσμιου Κυπέλλου με τις κλασικές εμφανίσεις, τις μπάλες παλιού στίλ και τα σχόλια του Kenneth Wolstenholme. Κερδίστε αυτόν τον αγώνα για να παίξετε τον επόμενο κλασικό τελικό και επαναλάβετε τη διαδικασία για να παίξετε και τους υπόλοιπους.



### 1930: ΟΥΓΟΥΓΟΥΑΝ 4 - ΑΡΓΕΝΤΙΝΗ 2

Δώστε βάση στα πολύ επιθετικά συστήματα των δυο ομάδων. Άλλες εποχές... Γι' αυτό και υπήρχαν τόσα γκολ εκείνες τις μέρες. Με μόνο δύο ακραίους αμυντικούς οι άμυνες είναι μπάτε σκύλοι αλαστή.



### 1938: ΙΤΑΛΙΑ 4 - ΟΥΓΟΥΑΡΙΑ 2

Άλλος ένας αγώνας βασισμένος στο επιθετικό παιχνίδι. Αν ανησυχάτε σχετικά με την

ανύπαρκτη άμυνά σας, πάντα μπορείτε να επιλέξετε έναν πιο αμυντικό σχηματισμό με τη βοήθεια του IGM.

### 1950: ΟΥΓΟΥΓΟΥΑΝ 2 - ΒΡΑΖΙΛΙΑ 1

Το αποτέλεσμα αυτού του αγώνα ήταν η αιτία για ομαδικές αυτοκτονίες Βραζιλιάνων! Για μια ακόμη φορά και οι δύο ομάδες χρησιμοποιούν τον παραδοσιακό επιθετικό συνδυασμό 2-3-5. Με μακρινές μπαλιές στους κυνηγούς είναι βέβαιο ότι κάποια στιγμή θα ξεφύγουν για να βρεθούν ένας προς ένας με τον τερματοφύλακα.

### 1954: Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 3 - ΟΥΓΟΥΑΡΙΑ 2

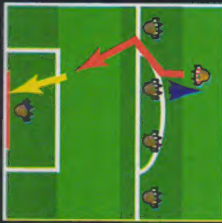
Αυτή η ήττα της Ουγγαρίας ήταν μια μεγάλη ιστορική αδικία. Οι δύο ομάδες παίζουν με σύστημα 3-2-5, που





**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**

**1. Solo τρέξιμο:** Ο πιο στοιχειώδης τρόπος για γκολ είναι να περάσετε με κερπίδες την άμυνα, συνεχώς πραγματοποιώντας κάποια ειδικά κινήματα όπως το πλόγιο βήμα ή τη στροφή 360 μοίρων και μετά να πλάσαρετε τον τερματοφύλακα. Όταν αντιμετωπίζετε:



καυτερούς τερματοφύλακες, ίσως χρειαστεί να κάνετε πλόγιο βήμα ή να τρέξετε κατά μήκος της εστίας και να σουτάρτε στη γωνία.

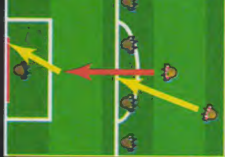
**2. Σέντρα και κεφαλά:** Συγχρονιστείτε και κατευθύνετε μια δυνατή κεφαλιά στο τέρμα. Ορισμένες φορές οι



διαγώνιες κεφαλές είναι πιο αποτελεσματικές.

**3. Πάσα στον κενό χώρο:**

Χρησιμοποιήστε αυτή την παλιά για να δώσετε την μπάλα σε έναν παίκτη που προωθείται. Κοιτάξτε το ραντάρ για να δείτε πότε είναι η κατάλληλη στιγμή. Αν είναι πολύ νωρίς, δεν θα έχει προωθηθεί αρκετά, αν είναι πολύ αργά,



θα γίνει σφαιρίδι. Μετά σουτάρτε ως συνήθως από κοντά.

**4. Ευθεία σουτ:** Αρχίστε να τρέχετε περίπου από την κορυφή της μεγάλης περιοχής για να πετύχετε τον τερματοφύλακα εκτός θέσης και γρήγορα εξαπολύστε ένα σουτ προς το



τέρμα προτού ο τερματοφύλακας προφτάσει να αντιδράσει.

**5. Διαγώνιος σουτ:** Αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος για να νικήσετε τον τερματοφύλακα από απόσταση. Πλησιάζοντας τη περική τρέξτε διαγώνια προς το απέναντι δοκάρι και κάνετε το σουτ σας με φάτσα προς το τέρμα.



**6. Πάσα και σουτ:** Κιτούμενοι πλάγιως στη μεγάλη περιοχή κάνετε μια πάσα παράλληλη προς το τέρμα και σουτάρτε εν κινήσει.



**7. Ελεύθερο σουτ:** Ένα φάουλ μόλις έξω από τη περιοχή είναι μια καλή ευκαιρία για γκολ. Σηματοδότη λίγο έξω από το τέρμα και βάλτε φάτσα για να κατευθύνετε την μπάλα δίπλα στο δοκάρι. Κρατήστε πατημένο το κουμπί μέχρι το τόξο να φτάσει ανάμεσα στο δοκάρι και τον τερματοφύλακα και ετοιμαστείτε για πανηγύρισμα.



**8. Ένα - Δύο:** Αυτό δεν είναι εύκολο να γίνει όπως σε άλλα ποδοσφαιρικά παιχνίδια και χρειάζεται αρκετή εξάσκηση. Αν το καταφέρετε και αποφύγετε το σφαιρίδι, τότε θα βρεθείτε σε ένα τετ-α-τετ με τον τερματοφύλακα.



**9. Κόρνερ:** Πατήστε το R1 για να κατευθύνετε έναν παίκτη και πηγαίνετε τον στη γωνία της μικρής περιοχής. Εκτελέστε το κόρνερ και κρατήστε πατημένο το \*K\* και τα \*U\*/\*D\* για να κάνετε μια γρήγορη κεφαλιά παράλληλα με το τέρμα. Με μια κεφαλιά σφαιρίδι ή ένα βοήθ προωθήστε την μπάλα στα δίκτυα.



**10. Λόμπα:** Φέρτε την μπάλα προς τη μέση του γηπέδου, μετά πατήστε δυο φορές το κουμπί \*K\* για να περάσετε την μπάλα σε έναν προωδημένο παίκτη σας στην πλάτη της άμυνας με μια ψηλόκεραμη πάσα. Μετά κάνετε βοήθ ή κεφαλά ή κοντρολάρετε την ως συνήθως για να φτάσετε στο γκολ.



**ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΨΥΧΙΚΗ ΣΑΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ**

Όταν το αναθεματισμένο τραγούδι "Tubthumping" σας τη δώσει στα νεύρα (μάλιστα την πρώτη φορά που θα το ακούσετε), πηγαίνετε στο sound option και κλείστε τη μουσική!



**ΤΟ ΠΥΡΑΜΕ ΤΟ ΚΥΠΕΛΛΟ!**

Ναι, λοιπόν, ύστερα από αρκετούς κυριολεκτικούς αγώνες καταφέρατε να σκηματίσετε το κυπέλλο που θα κοσμεί την τροπαιοθήκη στο διαμέριό σας. Έτσι καίρις να κάνετε και κανένα τηλεφώνημα στο φίλο ή τη φίλη σας δίνοντας σημαία ζωής, αφού ξεκολλήσατε μια από την τηλεόραση, προτού αρχίσουν να σας φέρονται μέλια καμιάς "γνώστης" τηλεοπτικής εκπομπής...



δυσκολεύει τις μακρινές μπαλιές, αλλά δίνει αρκετό ελεύθερο χώρο στα εξτρήμ.

**1966: ΑΓΓΛΙΑ 4 - Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 2**

Μερικοί άνθρωποι ακόμα δεν ξεπέρασαν αυτή την ήττα, ίσως γιατί το τρίτο γκολ της Αγγλίας (στην παράταση) ποτέ δεν

πέρασε τη γραμμή του τέρματος. Οι Γερμανοί ακόμα φωνάζουν.

**1970: ΒΡΑΖΙΛΙΑ 4 - ΙΤΑΛΙΑ 1**

Οι Βραζιλιάνοι είναι αυτοί που με τη τέχνη τους κατέπληξαν ολόκληρο τον κόσμο του ποδοσφαίρου. Έχετε την ευκαιρία να ξαναζήσετε τη μαγεία με παίκτες όπως ο Pele, ο Jairzinho και ο Rivelino σε σχηματισμό 4-2-4.

**1974: Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 2 - ΟΛΛΑΝΔΙΑ 1**

Ένα αποτέλεσμα που προκάλεσε έκπληξη, με νίκη των Γερμανών του Beckenbauer εναντίον της ομάδας του Cruyff στο Munich. Μήπως θα θέλατε να

ξαναγράψετε ιστορία; Ο σχηματισμός εκάνης της εποχής ήταν 4-3-3 και μάλλον θα τα βρείτε λίγο σκούρα.

**1982: ΙΤΑΛΙΑ 3 - Δ. ΓΕΡΜΑΝΙΑ 1**

Ο Paulo Rossi ήταν ο σταρ της παράστασης που έδωσε η Ιταλία στον αξέχαστο τελικό της Μαδρίτης. Τα μοντέρνα αμυντικά συστήματα μπορεί να είναι πιο σφιχτά αλλά η παρουσία του Rossi και του Rummenigge σημαίνει ότι σίγουρα θα μπουν αρκετά γκολ.





# PIXEL

## Next Generation

### ΟΜΗΡΟΥ PIXEL-ΙΑΔΑ

Πάνω στις Τροίاس τα βουνά, στα πράσινα λιβάδια,  
μαζώχτηκαν οι ήρωες, μιλιούνια σαν κοπάδια.  
Ήταν εκεί η Lara Croft, του PSX η κόρη,  
ο Μάριο, η πριγκίπισσα και ο Leon με τα ζόμπι.  
Από τα πέρατα της Γης κατέφτασαν μιλιούνια  
οι ήρωες των κονσολών, θα ανοίξουνε ρουθούνια.

Τρέξτε μακριά κομπιούτερα (!), θα πέσει πολύ ξύλο,  
εσείς είσαστε ικανοί να τρώτε μόνο μήλο (!!).  
Εφτασαν οι Streetfighters, ήρθε και ο Σπαιντερμάνος,  
θα γίνει από την αρχή η μάχη της Αλαμάνος.  
Μαζεύτηκαν και θεατές, κοπήκαν και εισιτήρια,  
λες και έδειχνε ο ANT1 ξανά τα Τσικλητήρια.

Πρώτη στη μάχη μπήκε η Croft, με τα μεγάλα  
μάτια,  
τη Λούλα αντιμετώπισε, καβάλα σε μαύρα άτια.  
Αλίμονο, Λουλίτσα μου, τι σου 'μελλε να  
πάθεις,  
του Billy Gates τα νέα Windows δεν  
πρόλαβες να μάθεις.  
Η μάχη φούντωνε γοργά κι έπεφτε πολύ ξύλο  
και η σωτηρία έφτασε από την τραγουδισμένη  
Πύλο.

Κατέφτασε ο υδραυλικός, ο τρομερός ο Μάριο,  
μέσα στη μάχη έμοιαζε ως Λύκος του Οντάριο.  
Το αίμα έρεε γοργά, μα μια ψυχή μονάχη,  
η πριγκίπεσσα του Νιντέντο, που έπασχε από στηθάγχη,  
σε μια σκηνή καθότανε και έκλαιγε συνέχεια,  
γιατί οι τροφές εσώθηκαν και ζούσε στην ανέχεια.

"Αυτά έχει ο πόλεμος" σκεφτόταν το μανούλι,  
"Βρε παιδιά, δώστε να φάω ακόμα και μαρούλι."  
Αλλά και στο αντίπερα στρατόπεδο των μισητών "πισάδων",  
σώθηκαν οι τροφές, ήπιανε και το νερό των λιγδιασμένων κάδων.

(συνεχίζεται)



Σημειώσεις του μεταφραστή:

(!): Ουσιαστικό (ο κομπιούτερος, του κομπιουτέρου - τα κομπιούτερα, των κομπιουτέρων.

!!): Apple computers, αμαθείς αναγνώστες.



# INFOSYSTEM '98

## HI TECH

12η Διεθνής Έκθεση Συστημάτων Πληροφορικής - Προϊόντων Ψηφιακής Τεχνολογίας



30/9 - 4/10 1998

Θ Ε Σ Σ Α Λ Ο Π Ι Κ Η  
ΔΙΕΘΝΕΣ ΕΚΘΕΣΙΑΚΟ ΚΕΝΤΡΟ HELEXPO

OLYMPIA



**HELEXPO**

ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ ΤΗΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΔΙΕΘΝΩΝ ΕΚΘΕΣΕΩΝ, ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ  
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΕΓΝΑΤΙΑ 154, 546 36 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 031-291111, FAX: 031-229116,  
ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ: ΛΕΩΦ. ΚΗΦΙΣΙΑΣ 4, 151 25 ΜΑΡΟΥΣΙ, ΤΗΛ.: 01-6834971-3, FAX: 01-6856002-3  
Internet Address: <http://www.helexpo.gr> -E-mail: [exhibitions@helexpo.gr](mailto:exhibitions@helexpo.gr)



# Κάντε enter στις επιθυμίες σας



Κάντε enter στα καταστήματα ONE WAY Technostores. Μπείτε στην Οικοτεχνολογία! Συγκεντρώνουν όλα όσα κάνουν τις τεχνολογικές επιθυμίες σας πραγματικότητα! Με υπεροχή στις τιμές, με φιλικά χρηματοδοτικά προγράμματα και άψογη εξυπηρέτηση.



**HOME COMPUTER:** Ελάτε σε επαφή με τη high society του Home Computing, με τους πλέον εξελιγμένους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και όλα τα περιφερειακά.



**ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ:** Συντονιστείτε με τη σύγχρονη αντίληψη επικοινωνίας, με τα πρωτοποριακά μοντέλα κινητών και αξεσουάρ.



**VIDEO GAMES:** Αποκτήστε τα πιο απογειωμένα παιχνίδια, τα πιο "διαβασμένα" CD-ROMS. Διασκεδάστε με τις πιο πρωτότυπες ιδέες.



**GADGETS:** Δημιουργήστε "περιβάλλον γραφείου" στο σπίτι. Επικοινωνήστε με ασύρματη τηλεφωνία και fax νέας τεχνολογίας. Διασκεδάστε μουσικά με συσκευές φορητού ήχου.



**SERVICE:** Απολαύστε την απόλυτη παροχή τεχνολογικής υποστήριξης κινητών και ηλεκτρονικών υπολογιστών.

## ONE WAY

TECHNOSTORES

ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΓΡΑΜΜΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ: 271 0922

**ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ:** ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 16, Τηλ.: 330 4278-9, 330 4151. ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Λαοκαρδίου 112, Τηλ.: 956 5383, 956 5683, 956 8023. ΚΗΦΙΣΙΑ: Κασοβάτη 9, Τηλ.: 623 3254, 653 3270, 623 4077. ΚΥΨΕΛΗ: Φωκ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως 1, Τηλ.: 856 1366-7, 856 1866. ΧΑΛΑΝΔΡΙ: Βοσ. Κωνίνου 39, Τηλ.: 680 0640-2. **ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΚΑΤΣΟΒΟΛΟΣ:** ΚΟΥΡΔΑΛΛΟΣ: Ταξιαρχών 44, Τηλ.: 494 3538. **ΟΜΟΝΟΙΑ (MINION):** Γ' Σεπτεμβρίου 10, Τηλ.: 523 2690. **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** Πελασγίας 16 & Θηβών, Τηλ.: 577 4505. ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: Μεσογείων 505, Τηλ.: 600 3146. **ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** Χαρ. Τρικούπη 135, Τηλ.: 625 1118. **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** Ηρ. Πολυτεχνείου 46 & Πλάτωνος 5, Τηλ.: 411 6101. **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Ελ. Βενιζέλου 256, Τηλ.: 289 1000. **ΓΑΥΘΑΔΑ:** Λαζαράκη 11, Τηλ.: 289 1000. **ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ:** 14ο χλμ. Αθηνών-Λαμίας, Τηλ.: 285 1351-6, FAX: 285 1357. **ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ:** Στη Γλυφάδα.

**ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ**